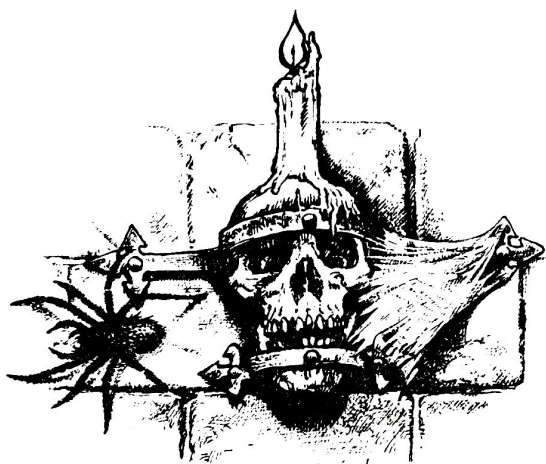
22
LA CRIPTA DELLO STREGONE
IAN LIVINGSTONE
dimensione
avventura
libri NOSTRI

LA CRIPTA DELLO STREGONE

IAN LIVINGSTONE

Illustrato da John Sibbick
Tradotto da Pasquale Donnarumma

librogame's LAND

www.librogame.net

INTRODUZIONE

Prima di iniziare dovrai stabilire quali sono i tuoi punti di forza e quali i tuoi punti deboli. Più avanti troverai il **Foglio d'Avventura** sul quale andranno annotati i tuoi punteggi di ABILITA', RESISTENZA e FORTUNA: dovrai tenerlo aggiornato continuamente durante tutto il corso dell'avventura, quindi puoi usare una matita o fare delle fotocopie.

Abilità, Resistenza e Fortuna

Dovrai mantenere questi punteggi accuratamente aggiornati durante l'avventura. Ricorda, essi cambieranno continuamente ma non supereranno mai il valore iniziale, eccetto in rarissime occasioni che ti verranno segnalate nel testo.

- ABILITA': lancia un dado e aggiungi 6 al numero ottenuto. Questo è il tuo punteggio di abilità (riportalo nella apposita casella sul foglio d'avventura): riflette la tua capacità di maneggiare la spada e di affrontare i combattimenti.
- RESISTENZA: lancia due dadi e aggiungi 12 al numero ottenuto. Questo è il tuo punteggio di resistenza: indica la tua forma fisica, il tuo istinto di sopravvivenza, la tua tenacia.
- FORTUNA: lancia un dado e aggiungi 6 al numero ottenuto. Questo è il tuo punteggio di fortuna. Fortuna e magia sono elementi importantissimi nell'universo fantastico che stai per esplorare.

Combattimenti

In questo libro dovrai spesso combattere contro creature di tutti i generi. Ti potrebbe essere concessa la possibilità di

fuggire, ma se questo non dovesse accadere, o se decidessi comunque di combattere, procedi come segue.
Per prima cosa segna i punteggi di Abilità e Resistenza del tuo nemico nella prima casella utile dell'Elenco degli Avversari presente sul tuo Foglio d'Avventura. I punteggi degli avversari vanno segnati tutte le volte che ne incontri uno.
La sequenza di combattimento è poi la seguente:

1. Lancia due dadi, somma i numeri usciti e aggiungi al totale il valore di Abilità del tuo avversario. Il punteggio finale corrisponde alla sua Forza d'Attacco.

2. Lancia di due dadi e aggiungi il numero uscito al tuo punteggio di Abilità. Il risultato corrisponde alla tua Forza d'Attacco.

3. Se la tua Forza d'Attacco è maggiore di quella dell'avversario significa che lo hai colpito. Procedi al punto 4. Se invece la Forza d'Attacco dell'avversario è maggiore della tua, significa che sei stato colpito. Procedi al punto 5. Se i punteggi di Forza d'Attacco sono uguali, significa che entrambi siete riusciti ad evitarvi. Riprendi il combattimento dal punto 1.

4. Hai ferito il tuo avversario. Sottrai 2 punti dalla sua Resistenza. Puoi usare la Fortuna per infliggere danni addizionali (vedi oltre).

5. La creatura ti ha ferito. Sottrai 2 punti dalla tua Resistenza. Anche in questo caso puoi usare la Fortuna (vedi oltre).

6. Modifica appropriatamente il punteggio di Resistenza, tuo o della creatura (e il tuo punteggio di Fortuna se l'hai usato: vedi oltre).

7. Inizia il prossimo Round di Attacco, ripetendo i punti 1-6. Procedi in questo modo finché il punteggio di Resistenza tuo o della creatura che stai combattendo non viene ridotto a zero (morte).

Fortuna

In determinate occasioni durante la tua avventura, nei combattimenti o quando ti trovi in situazioni nelle quali potresti essere fortunato o sfortunato (i particolari sono spiegati nelle pagine specifiche), potrai chiamare in soccorso la tua fortuna per ottenere l'opzione più favorevole… ma stai attento! Usare la fortuna è un affare rischioso e se sei sfortunato le conseguenze potrebbero essere disastrose. La procedura per usare la fortuna è la seguente: Lancia due dadi. Se il risultato è uguale o minore del tuo punteggio corrente di Fortuna significa che sei stato fortunato e la sorte penderà a tuo favore. Se il risultato è maggiore del tuo punteggio corrente di Fortuna sei stato sfortunato e sarai penalizzato. Questa procedura si chiama *Tenta la Fortuna*. Ogni volta che "Tenti la Fortuna", devi sottrarre 1 punto dal tuo punteggio corrente di Fortuna. Ti renderai conto ben presto che sfidare la fortuna diventa ogni volta più rischioso.

Usare la Fortuna in Combattimento

In alcune pagine ti verrà detto di Tentare la Fortuna e quali saranno le conseguenze dell'essere fortunato o sfortunato. In ogni caso, durante i Combattimenti, avrai sempre a disposizione la possibilità di usare la fortuna, sia per infliggere un danno più grave a un avversario che hai appena colpito, sia per minimizzare gli effetti di una ferita che l'avversario ti ha appena inflitto.

Se hai appena ferito la creatura, puoi Tentare la Fortuna come descritto in precedenza. Se sei fortunato, infliggi una ferita grave e puoi sottrarre 2 punti extra dal punteggio di Resistenza dell'avversario. Se sei sfortunato, invece, la ferita è solo marginale e devi restituire un punto alla Resistenza della creatura (cioè invece di infliggere i normali 2 punti di danno, ne infliggi solo 1).
Se la creatura ha ferito te, puoi tentare la Fortuna per cercare di minimizzare la ferita. Se sei fortunato, riesci ad evitare in parte il colpo. Recuperi 1 punto Resistenza (cioè invece di subire 2 punti di danno ne subisci solo 1). Se sei sfortunato, subisci un colpo grave. Sottrai 1 punto di Resistenza extra. Ricorda che devi sottrarre 1 punto dalla tua Fortuna ogni volta che tenti la Fortuna

Recuperare punteggi di Abilità, Resistenza e Fortuna

Abilità
Il tuo punteggio di Abilità non dovrebbe variare molto durante l'avventura. Di tanto in tanto, un paragrafo ti fornirà istruzioni per aumentare o diminuire il tuo punteggio di Abilità. Un'Arma Magica potrebbe aumentare la tua Abilità, ma ricorda che puoi usare una sola arma alla volta! Non puoi avvantaggiarti di 2 bonus di Abilità perché hai con te due Spade Magiche. Il tuo punteggio di Abilità non può mai superare il suo valore iniziale, a meno che questo non sia espressamente specificato.

Resistenza e Provviste
Il tuo punteggio di Resistenza cambierà molte volte durante l'avventura, mentre combatti mostri e affronti rischi immani. Man mano che ti avvicinerai al tuo obiettivo finale, il tuo livello di Resistenza potrebbe calare drasticamente e i

combattimenti diventare particolarmente pericolosi, quindi sii cauto!
Il tuo zaino contiene abbastanza Provviste per dieci pasti. Puoi riposarti e consumarle in ogni momento, tranne quando stai combattendo, ma puoi consumare solo una razione alla volta. Mangiare un pasto permette di recuperare 4 punti Resistenza. Quando mangi, aggiungi 4 punti al tuo punteggio di Resistenza e sottrai 1 punto alle tue Provviste. Una casella specifica per le Provviste rimanenti è presente sul Foglio d’Avventura per registrare il numero delle Provviste. Ricorda che hai un lungo cammino davanti, quindi usa le tue provviste con saggezza! Ricorda anche che il tuo punteggio di Resistenza non potrà mai superare il suo valore iniziale, a meno che non sia espressamente specificato in un paragrafo.

Fortuna
Potrai ottenere punti addizionali di Fortuna durante l’avventura, quando sei particolarmente fortunato. Troverai i dettagli nei paragrafi del libro. Ricorda che, come Abilità e Resistenza, la tua Fortuna non potrà mai superare il valore iniziale.

Equipaggiamento

Cominci la tua avventura con un Equipaggiamento minimo, ma potrai trovare altri oggetti durante il viaggio. Sei armato di spada e indossi un’armatura di cuoio. Hai uno zaino in spalla per trasportare le provviste e i tesori che potresti trovare. Porti anche una lanterna per illuminare il tuo cammino.

FOGLIO D'AVVENTURA

ABILITA'	RESISTENZA	FORTUNA
Punteggio iniziale:	Punteggio iniziale:	Punteggio iniziale:

NOTE

TESORO

EQUIPAGGIAMENTO

PREMESSA

Chalice è una piccola cittadina sulle sponde del fiume Silver, alle pendici delle colline Moonstone. Sviluppatasi inizialmente a partire da un insignificante gruppo di capanne, è diventata in poco tempo un importante centro strategico per i cercatori d'oro delle colline. Inoltre rappresenta il primo rifugio sicuro per i mercanti che viaggiano verso Ovest, dalle Pianure verso Silverton. A Chalice essi potevano dormire, riposarsi e anche fare affari senza la paura di essere attaccati e derubati. Le strade brulicano di taverne e locali di intrattenimento ed era considerato il posto più movimentato di tutta l' Allansia.

Purtroppo attualmente, come puoi vedere dalla finestra della tua stanza nella taverna del Leone, non c'è più alcun segno di felicità. Da tre settimane il cielo è costantemente cupo e minaccioso. Le persone che recentemente sono arrivate a Chalice dall'Est hanno annunciato l'avvento di carestie, pestilenze e malattie.

Solo ieri una storia è divampata come il fuoco per le strade della città: qualcuno mormora di sapere qual è l'origine di questi mali. Un Elfo ha raccontato che, mentre volava verso Sud con la sua Aquila Gigante sopra le colline Moonstone, ha notato una profonda spaccatura nella terra, dalla quale fuoriusciva un vapore putrido. Tutta l'erba intorno a questa spaccatura aveva assunto un colorito nerastro e gli alberi erano diventati spogli e rinsecchiti. Stando al suo racconto, mentre volava proprio sopra a questa spaccatura, una mano scheletrica e carbonizzata era fuoriuscita da essa e aveva puntato l'indice proprio verso la sua Aquila. Un dardo infuocato era partito dalla punta di quel dito e aveva colpito in pieno la povera creatura. L'Aquila era precipitata al suolo senza vita, mentre l'Elfo era riuscito in qualche modo a salvarsi e a raggiungere Chalice.

Tu sei amico del vecchio mago Yaztromo che vive al confine Sud della foresta di Darkwood e decidi di andargli a far visita per raccontare la storia dell'Elfo. Nella ormai familiare cupa luce del giorno, sproni il cavallo verso la torre di Yaztromo e, prima che sopraggiunga la notte, arrivi in prossimità del rigoglioso giardino che la circonda. Percorri rapidamente a piedi il sentiero che conduce a essa e, una volta raggiunto l'immenso portale di quercia, suoni ripetutamente l'imponente campanello d'ottone. Non senti alcuna risposta ma, alcuni attimi dopo, avverti qualcuno toccarti la spalla. Ti giri di scatto portando la mano sull'elsa della tua spada.

"Non c'è bisogno di quella!" grugnisce il vecchio di fronte a te scuotendo l'indice come ammonimento. "Come mai sei venuto in questo luogo a disturbare la mia pace e serenità? Non ho posato i miei occhi su di te per più di un anno e tu ti presenti qui senza alcun preavviso, calpestando le erbe magiche del mio giardino e suonando il mio campanello così forte da risvegliare i morti! Cosa diavolo vuoi?"

Sorridi dentro di te, mentre guardi il vecchio mago scontroso e irritabile che dispensa la sua solita ospitalità.
"Cosa c'è di tanto divertente?" ti chiede. Il tuo sorriso svanisce immediatamente e Yaztromo si acciglia quando vede un'espressione preoccupata comparire sul tuo viso. "Penso che dovremo andare di sopra così potrai raccontarmi cosa ti turba. Presumo che ci sia qualcosa che ti turba, dato che non saresti mai venuto a farmi visita per altri motivi e, tiro a indovinare, è qualcosa che ha a che fare con questo dannato cielo cupo!"

Dopo avergli raccontato accuratamente la storia dell'Elfo, Yaztromo rimane seduto in silenzio sulla sua antica sedia di quercia e il suo viso assume un'espressione seria. Alla fine comincia a parlare, sospirando ad ogni parola. "Dunque le

mie peggiori paure si stanno realizzando. Il Negromante è tornato. Quegli stupidi! La loro cupidigia potrebbe portare la fine della vita ad Allansia. A meno che…”
Completamente confuso dai mormorii di Yaztromo, gli chiedi di spiegarsi meglio. Come descrivendo un orribile incubo, Yaztromo ti racconta la leggenda del malvagio negromante Razaak, il quale minacciò terribilmente Allansia circa cento anni fa.
Sebbene avesse appreso le basi della sua magia da un mago buono, Razaak fu attratto fin da giovane dal lato oscuro della magia. Egli si rese conto che sarebbe potuto diventare un grande stregone e costringere un giorno chiunque a obbedirgli. Non ebbe mai desiderio o intenzione di usare la sua magia per il bene di Allansia, voleva solo vedere l’intero regno prostrato ai suoi piedi. Viaggiò verso una remota parte dell’Allansia e cominciò a praticare riti arcani. Rapidamente progredì attraverso i vari livelli di magia nera, da apprendista a mago e quindi a stregone. Trascorse gli ultimi quarant’anni in completa solitudine fin al punto che i suoi poteri furono così grandi che divenne un negromante. Razaak allora cominciò ad inviare messaggi intimidatori a tutti i nobili di Allansia, chiedendo loro di diventare suoi sudditi. All’inizio i nobili lo ignorarono e forse nessuno di essi lo prese veramente in considerazione. Allora Razaak, sconvolto dal risentimento, portò piaghe e pestilenze in tutti i territori dei nobili, dando loro l’ultimatum di riconoscere lui come capo supremo entro la seguente luna piena.
Molti valorosi guerrieri si offrirono volontari di uccidere il Negromante, ma morirono miseramente. Alla fine un uomo coraggioso chiamato Kull ci riuscì, usando una spada magica e salvando in questo modo Allansia dalla distruzione. Kull trovò quest’arma un giorno per caso mentre navigava a bordo di una zattera su un lago coperto di nebbia, nel territorio delle colline Moonstone. Egli notò la spada che spuntava dalle acque del lago tenuta tra le mani da uno scheletro e ne rimase subito incantato. La afferrò senza

problemi e lo scheletro, che non aveva opposto alcuna resistenza, si inabissò immediatamente nelle acque fangose del lago. Kull era così entusiasta della spada che spinse subito la zattera verso la riva per provarne i poteri. Scoprì che nulla poteva fermare la sua lama e che poteva attraversare qualsiasi armatura con estrema facilità. Non si rese conto subito che la spada, un tempo, era appartenuta proprio a Razaak e che era l'unica cosa al mondo in grado di sconfiggerlo. Razaak, al fine di diventare un negromante, era stato obbligato ad abbandonare tutte le armi, ma sapeva che nessun potere era forte abbastanza da distruggere la sua spada magica. Per provare a disfarsene, Razaak la lanciò sul fondo del lago, ma essa risalì in superficie, tra le mani di uno scheletro. Per anni quello scheletro la tenne stretta, finché Kull non la notò e non volle prenderla. Così, per una coincidenza del destino, Kull si trovò ad affrontare Razaak e lo sconfisse con quella stessa arma che un tempo era stata sua. Tuttavia, nel momento in cui Razaak fu ucciso, Kull fu vittima di un sortilegio: la carne cominciò a staccarsi e a cadere dal suo corpo, ammassandosi attorno ai suoi piedi scheletriti. Razaak lo aveva condannato a un eterno incubo da scheletro.

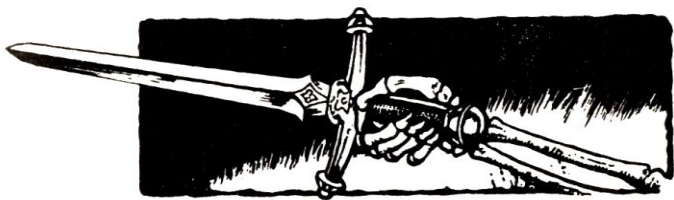
Egli si coprì con una tunica e fuggì tra le colline Moonstone. Si dice che da quel giorno lo scheletro di Kull stia vagando lungo le rive di quel lago sulla sua zattera, tenendo la spada magica tra le mani e che non avrà la possibilità di riposare finché qualcuno non riuscirà a portargliela via. Il corpo di Razaak fu posto in un sarcofago di pietra e seppellito in una faglia tra le colline del Sud. La cripta fu sigillata da uno stregone buono ed è rimasta chiusa per centodieci anni.

“Io posso solo presumere”, conclude Yaztromo con un profondo sospiro, “che i cercatori di tesori abbiano scovato la cripta del Negromante e che l'abbiano aperta senza sapere minimamente a cosa andavano incontro. Razaak deve essere annientato prima che sia troppo tardi e questo potrebbe essere molto difficile. Abbiamo bisogno di trovare per prima

cosa la spada di Razaak e poi un certo numero di oggetti e amuleti che possano proteggerti contro la magia del Negromante... sono convinto che tu sia la persona giusta per questa missione”.

Lentamente fai un cenno con la testa, mentre il tuo cervello passa in rassegna il racconto di Yaztromo riguardo Razaak e il povero Kull. “Bene”, continua Yaztromo, “ora non preoccuparti della spada: non voglio che tu diventi uno scheletro. Portala qui e nel frattempo mi metterò in contatto con alcune persone che possono aiutarci. Non c’è tempo da perdere, devi trovare il lago nelle colline Moonstone. Riposa bene stanotte e svegliati alle prime luci dell'alba…. quel poco che rimane di esse….”

1

Yaztromo ti sfiora la spalla e tu ti svegli di soprassalto da un incubo in cui creature sanguinarie non morte ti stavano attaccando con spade acuminate. “È tempo di alzarsi, è quasi l’alba” mormora a bassa voce il vecchio mago. In pochi minuti sei già fuori, pronto a montare a cavallo. Yaztromo sorride, sempre ottimista in barba al pericolo, e ti regala una piccola fiala di vetro. “Pozione Curativa” ti spiega. “È sufficiente per 5 dosi” (segnala sul Foglio d’avventura. La Pozione Curativa ti restituisce 4 punti di Resistenza ogni volta che ne bevi una dose). Il vecchio mago ti saluta e tu parti al galoppo in direzione Est, verso le colline Moonstone, alla ricerca del Lago Perduto. Verso mezzogiorno le colline compaiono minacciose all’orizzonte, estendendosi da Nord a Sud, e ti chiedi come potrai mai trovare il lago in un territorio così vasto. Al calar del sole raggiungi le pendici delle colline, nel punto in cui il fiume Silver nasce dall’altopiano e scorre verso Chalice. Decidi di accamparti lungo il fiume e di accendere un fuoco per riscaldarti e per tenere lontani eventuali predatori. La notte trascorre senza incidenti e al mattino ti svegli decisamente affamato. Dopo aver mangiato pane e formaggio dal tuo zaino, monti in sella al tuo cavallo e decidi quale strada prendere per raggiungere le colline. Se vuoi guadare il fiume e dirigerti a Est, vai al **255**. Se vuoi invece procedere lungo il fiume verso Nord, vai al **146**.

2

Tre creature compaiono ben presto alla fine del tunnel e puoi distinguere chiaramente che hanno il corpo di uomo ma il volto di ratto. Hanno la pelliccia e la coda da ratto e sembrano aver fiutato la vostra presenza. Il primo Uomo Ratto è armato di fionda e scaglia una pietra lungo il tunnel. Lancia un dado. Se il risultato è 1-3, vai al **133**. Se è 4-6, vai al **69**.

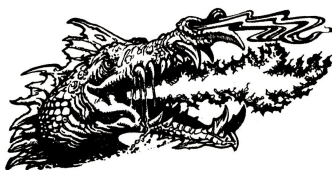
3

La pietra colpisce in pieno la tua nuca e perdi conoscenza. Uno dei due Giganti Rad ti afferra per la testa e ti torce il collo. Più che alla tua vita, i Giganti Rad erano interessati alla tua spada, che considerano come uno splendido dono da offrire al loro padrone.

4

Nel tentativo di aggrapparti a un ramo, perdi l'equilibrio e cadi giù. Borri e Symm ti guardano con orrore mentre muori schiantato al suolo. Se loro due riusciranno a completare l'avventura e a salvare Allansia è qualcosa che non saprai mai.

5

"Non vedo l'ora di vedere l'esercito di Zombie di Razaak distruggere Allansia. Sarà una giornata memorabile! Adesso però è giunto il momento della domanda più importante", dice Ungoth alzandosi dal trono. "Quanti anni aveva il padre di Razaak quando è morto?" Se conosci la risposta, vai al paragrafo corrispondente all'età di Tamal. Se non la conosci, vai al **303**.

6

I Goblin ti raggiungono in vetta alla collina, terrorizzandoti con urla di battaglia. Smonti da cavallo e li affronti uno alla volta:

	Abilità	Resistenza
Primo GOBLIN	5	5
Secondo GOBLIN	5	6
Terzo GOBLIN	6	5
Quarto GOBLIN	6	6

Se vinci, vai al **155**.

7

Quando raggiungete il versante opposto della collina, non riuscite a credere ai vostri occhi. Tre Donne Elfo stanno aggredendo un avventuriero, il quale, piegato in due sulle ginocchia, sta cercando di difendersi disperatamente con la spada. Le Donne Elfo hanno il corpo dipinto, denti aguzzi, lunghi artigli e attaccano ferocemente con pugnali e mazze di legno.

Se vuoi correre in aiuto dell’avventuriero, vai al **44**.
Se invece vuoi lasciarlo al suo destino, vai al **162**.

8

Rotoli via dal corpo senza vita dell’Orco e balzi in piedi sguainando la spada per affrontare gli altri due:

	Abilità	Resistenza
Primo ORCO	6	6
Secondo ORCO	6	5

Devi affrontarli contemporaneamente. Ognuno di loro sferra un attacco a ogni round, mentre tu devi scegliere chi dei due

attaccare. Contro quello che attacchi, procedi come in un normale combattimento. Contro l’altro, se la tua forza d’attacco supera la sua, non gli provochi alcun danno. Significa solo che ti sei difeso dal suo attacco. Ovviamente se la sua forza d’attacco è maggiore della tua, ti colpisce normalmente. Quindi, durante ogni singolo scontro, tu potrai colpire un solo Orco, mentre loro potranno colpirti anche due volte. Se vinci, vai al **243**.

9

Poiché non sei in grado di vedere nulla, procedi tastando il suolo davanti a te con la spada. Scopri che la tana è molto piccola e completamente vuota, a parte un piccolo oggetto di metallo che trovi a terra, anche se al tatto non sei in grado di capire esattamente di cosa si tratti. Se vuoi prendere questo oggetto e portarlo con te fuori dalla tana, vai al **130**. Se invece vuoi risalire senza di esso, vai al **169**.

10

Dopo aver indossato l’anello, provi a strofinarlo, a tenerlo in alto e persino a dargli dei comandi, ma non sembrano manifestarsi poteri magici. Scrolli le spalle e consideri cosa fare. Se non l’hai già fatto, puoi provare l’anello del Pugnale

(vai al **94**), oppure l'anello del Teschio (vai al **265**). Altrimenti puoi lasciare la Valle delle Ossa (vai al **369**).

11

Mentre precipitate al suolo, senti la voce del Suma che dice nel vento: "Vi salverò ora, ma non potrò più aiutarvi in futuro!" Con vostra sorpresa, il Dragone si volta e vola verso di voi, raccogliendovi sulla sua schiena. Sani e salvi, vi aggrappate al collo della creatura e volate verso Nord-Ovest. Poco tempo dopo, appena le colline Moonstone sono ricomparse alla vostra vista, il Dragone comincia la discesa. Ben presto siete a terra e dopo essere scesi, il Dragone si allontana. Realizzate che manca solo un'ora al calar del sole e per questo vi affrettate a trovare un posto dove riposarvi per bene in attesa di incontrare il vostro ultimo avversario. Se vuoi suggerire di dormire in quel luogo tra gli alberi, vai al **257**. Se invece preferisci camminare fino al confine delle colline e accamparvi lì, vai al **28**.

12

La pietra che Symm ha posto sulla tua fronte possiede delle proprietà curative in grado di contrastare il tocco del Fantasma di Ghiaccio. Il tuo corpo torna a riscaldarsi e tu riprendi gradualmente conoscenza. Sei ancora vivo, ma hai perso 2 punti di Resistenza. Symm ti racconta cosa è successo, aggiungendo che sia lui che Borri sono riusciti a evitare il tocco dei Fantasmi di Ghiaccio, che sono poi scomparsi lungo il tunnel. Essendo tornato tutto alla normalità, riprendete il vostro cammino. Vai al **245**.

13

Il potente veleno agisce rapidamente paralizzandoti una gamba. Cadi da cavallo battendo la testa al suolo. Avverti il ronzare delle femmine delle Mosche sopra di te… le senti mentre si poggiano per deporre le uova dentro la tua carne. Ci vorranno diversi giorni prima che esali l'ultimo respiro in questo modo, terribile e disgustoso.

14

Il negromante riesce a mettere una mano sul tuo volto e succhiarti tutta l'energia vitale. Sei diventato uno Zombie al suo servizio. Allansia è perduta per sempre.

15

Vi fate strada attraverso il fitto sottobosco per circa due ore, finché non decidete di riposare in una piccola radura. Ti distendi contro un tronco e guardi verso l'alto il cielo grigio, in preda a oscuri presagi. "Hey" dice Borri all'improvviso, "Quell'albero si sta muovendo! E anche quell'altro!" Ti volti e vedi che l'anello di alberi che circonda la radura si sta gradualmente chiudendo su di voi. Sguaini la spada e cerchi

valorosamente ti tagliare tutti i rami che vi stanno aggredendo. Purtroppo gli Uomini Albero sono molto più forti di te e vi conducono uno dopo l'altro alla morte.

16

Sproni il cavallo giù per la collina allontanandoti dal percorso tenuto dai Goblin. Ti volti e li osservi mentre raggiungono la vetta e si lanciano in un avido inseguimento. Gridi al cavallo per incitarne la corsa, mentre decidi che strada seguire una volta raggiunte le pendici della prossima collina. Se vuoi dirigerti verso la vetta, vai al **171**. Se invece vuoi indirizzare la cavalcata giù per la valle verso sinistra, attraversando poi un piccolo boschetto, vai al **100**.

17

Trascorsa un'altra mattinata, non siete riusciti ancora a trovare il tunnel. Perdi 1 punto di Fortuna. "Io dico di girarci e andare verso Nord. Se continueremo a proseguire verso Sud, raggiungeremo la Piana di Bronzo, che abbiamo già perlustrato mentre eravamo in volo", dice Borri in un tono insolitamente serio. Symm è d'accordo con lui e tu non puoi far altro che unirti alla loro decisione. Ripercorrete la strada che avete fatto e al primo pomeriggio siete di nuovo al punto di partenza. Tornato col suo tono scherzoso, Borri comincia a fare dell'ironia sul percorso sbagliato, ma né tu né Symm siete inclini alla risata. Senza riposarvi nemmeno un attimo, proseguite decisi verso Nord. Vai al **30**.

18

Avverti ancora la presenza di qualcuno che corre tra gli alberi e lo segui. Si tratta di un piccolo umanoide, non più alto di un metro. Si ferma, si guarda intorno e si dirige verso di te. Ora puoi osservarlo chiaramente: ha la pelle nera, gli occhi felini, orecchie a punta e due grosse ali. Non appena ti domandi perché non stia usando le ali per volare via, una pesante rete cade su di te. L'umanoide inizia a ridere fragorosamente: sei caduto nella sua trappola. Non appena cadi al suolo realizzi che sei divenuto preda delle Fate Nere, dei crudelissimi mostri. Guardi in alto attraverso le maglie della rete e vedi altre tre Fate Nere volteggiare su di te. In meno di un minuto ti raggiungono e ti legano mani e piedi. Svuotano il tuo zaino e rubano tutti gli oggetti che hai, comprese le fiale di Yaztromo e la tua spada. Poi iniziano a prendersi gioco di te, riempiendoti i vestiti di insetti e infilandoti vermi in bocca. Dopo un po' si stufano del loro gioco e volano via, lasciandoti in balia dei predatori. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **42**. Se sei Sfortunato, vai al **224**.

19

Perquisisci il corpo del Troll e trovi una piccola scatola di legno. Se vuoi aprirla, vai al **188**. Alternativamente puoi rovesciare il carro (vai al **366**), o proseguire lungo il tunnel (vai al **40**).

20

Riesci a chiudere il coperchio prima che i Giganti Rad ti raggiungano e la grotta torna nell'oscurità. Purtroppo, con orrore, senti ancora i loro passi strascinati che si dirigono verso di te. Evidentemente, una volta attivati dalla luce, questi mostri rimangono animati.

Ora devi affrontarli con lo svantaggio di essere al buio.

	Abilità	Resistenza
Primo GIGANTE RAD	10	5
Secondo GIGANTE RAD	10	6

Li affronti uno alla volta, ma sottrai 2 alla tua forza d'attacco durante ogni round. Se vinci puoi tornare al tuo cavallo attraversando la caverna nell'oscurità (vai al **235**), oppure aprire di nuovo il coperchio (vai all'**82**).

21

Non molto tempo dopo stai di nuovo cavalcando lungo il confine del boschetto.

Se vuoi entrarci, vai al **215**.

Se invece vuoi proseguire verso Stonebridge, vai al **363**.

22

Anche Symm e Borri escono vittoriosi dal combattimento e il tuo rispetto per le loro doti di spadaccini continua a crescere. Frugate tra i corpi degli Uomini Ratto e trovate un sacchetto di noccioline, una fionda e alcune pietre da lanciare. Borri decide di tenere per sé la fionda, mentre Symm esamina le noccioline.

"Hanno un buon odore", dice. Se vuoi mangiare queste noccioline, vai al **342**. Se invece preferisci affrettarti verso l'uscita del tunnel, vai al **279**.

23

La porta della capanna è stata sfondata e all'interno noti due archi. Esaminandoli, concludi che sono del tipo usato dai Goblin. Una squadra d'assalto deve aver attaccato il cacciatore di pellicce.

Ti addentri cautamente nella capanna, composta da tre stanze. Trovi il cadavere del cacciatore, con ancora tra le mani un pugnale usato per difendersi, ma i Goblin devono aver rubato ogni cosa. Prendi il pugnale e lo riponi nella tua cintura prima di rimontare a cavallo e riprendere la tua strada. Vai al **53**.

24

Il sangue del Camaleonte ti fornisce un ottimo meccanismo di difesa in questa circostanza. La tua pelle diventa scura come il fango che ricopre la fossa e tu ti mimetizzi completamente con l'ambiente circostante.
Il Gargantis non riesce più a vederti, sebbene possa avvertire chiaramente la tua presenza, e continua a cercare di colpirti con gli artigli, mancandoti a ogni colpo.
Symm e Borri a questo punto iniziano a scagliare frecce contro il suo corpo. Sebbene non penetrino profondamente nella sua carne, la bestia reagisce con un urlo di dolore.
Purtroppo non potevate sapere che il Gargantis possiede un temibile meccanismo di difesa attivato dal dolore: una ghiandola, posta alla base del suo collo, comincia a emettere potentissime onde di energia mentale.
Se indossi una catena d'oro con incastonato un cristallo traslucido, vai al **193**.
Se non lo indossi, vai al **307**.

25

Appena apri il coperchio della cassa, due grossi ratti neri vengono fuori da essa. Mentre riesci a colpire il primo con la spada tagliandolo a metà, il secondo si arrampica

rapidamente sulla tua gamba. Se indossi un’armatura, vai al **192**. Se le tue gambe sono scoperte, vai al **312**.

26

Appena ti siedi sulla sedia, una sbarra d’acciaio ti cinge la vita, rendendoti impossibile qualunque movimento. Una voce sibilante proprio sopra alla tua testa ti chiede: “Qual è il tuo numero?” Se stai indossando un ciondolo d’identità, vai al numero inciso su di esso. Se non ce l’hai, vai al **136**.

27

Il poderoso braccio del Demone ti stritola alla cintola. Non resisti alla sua presa ed esali l’ultimo respiro. Il Demone si ritira lentamente, soddisfatto di aver trovato nuovo cibo per nutrire la terra del suo amato bosco.

28

Raggiungete le colline in meno di venti minuti e trovate una piccola caverna dove accamparvi. Ti addormenti e ti svegli riposato alle prime luci dell’alba (recuperi 2 punti di Resistenza). Il cielo su di voi è sempre più cupo e minaccioso e, quando esci fuori dalla caverna, noti che le piante attorno sono tutte morte e gli alberi sembrano anneriti

e spogli. “Non dovremmo essere molto lontani dalla faglia”, dice Borri raggiungendoti, “Basta seguire il nostro naso”. “Riesco a sentire bene quell’odore nauseabondo”, aggiunge Symm. “Seguitemi, andiamo da questa parte”, e si mette in testa al gruppo. Non appena approcciate il primo pendio, Borri richiama la tua attenzione, dicendo di aver notato la presenza di una figura a pochi passi dalla caverna. Se vuoi fermarti e controllare, vai al **167**. Se invece vuoi proseguire senza fermarti, vai al **313**.

29

Mentre oltrepassi l’ultima collina prima del lago, vedi un baule di ferro alla base di un albero. Se vuoi fermarti e aprirlo, vai al **205**. Se invece vuoi proseguire in direzione del lago, vai al **339**.

30

Qualche tempo dopo notate alla distanza una collinetta, unico rilievo in queste vaste pianure, e decidete di andare a dare uno sguardo. Appena vi avvicinate, intravedete quello che sembra essere l’ingresso di un tunnel e davvero non riuscite a credere ai vostri occhi. Nascondete accuratamente il pallone in prossimità dell’entrata e liberate il bue, che sembra essere felice di ritornare a pascolare tra l’erba alta. Mentre entrate nel tunnel, l’irreprensibile Nano dice: “Non riesco a sentire niente. Credevo che questi tunnel ululassero”. “Aspettiamo almeno di esserci dentro, sciocco nanetto grassottello e impaziente”, dice Symm scherzando.

“Forse quando ti troverai di fronte il Gargantis, sarai *tu* a ululare”. Sguainate le spade, accendete le torce e cominciate a scendere giù nel tunnel. Cinque minuti dopo siete a un bivio.
Se vuoi girare a sinistra, vai al **222**.
Se vuoi girare a destra, vai al **90**.

31

Dai uno sguardo alla tana del Gatto Infernale, ma è tutto buio e non riesci a distinguere nulla. Ci infili dentro la spada e puoi dedurre che il fondo è circa due metri in basso. Se vuoi saltare giù nella tana, vai al **9**. Se invece vuoi ignorarla e percorrere il tunnel nella parete opposta, vai al **297**

32

Il formaggio è duro e secco, ma è ancora nutriente. Recuperi 2 punti di Resistenza. Dopo che hai finito di mangiare, rimonti in sella e decidi dove andare: se vuoi proseguire nel bosco, vai al **203**; se invece vuoi proseguire a Est verso la prossima collina, vai al **280**.

33

Appena raggiungi la vetta della collina, trovi subito risposta alla tua domanda. Il fumo proviene dai resti inceneriti e carbonizzati di una capanna di legno. Un vecchio cercatore d'oro giace immobile, appoggiato a una botte, con una freccia conficcata nell'addome. A fianco a lui ti sembra di vedere una grossa ascia. Se vuoi andare a controllare se è ancora vivo, vai al **52**. Se invece vuoi riprendere il tuo cammino verso Est, vai al **261**.

34

Una volta superata la foresta di Darkwood, vi dirigete verso il confine Ovest delle colline Moonstone, che hai attraversato qualche giorno fa. Riporti alla mente i pericoli che hai affrontato per trovare Kull e la sua spada, ma il volo procede in tutta serenità. Un'ora più tardi, Borri punta il dito in una direzione e dice: "Guardate, si vede la Foresta dei Ragni all'orizzonte. È molto rischioso atterrare lì, ma se è quello che volete, cercherò di fare del mio meglio". Se sei ancora sicuro di voler atterrare nella Foresta dei Ragni, vai al **99**. Se invece ci stai ripensando, puoi chiedere a Borri di dirigervi verso le Pianure dell'Ovest (vai al **135**), oppure verso la Piana di Bronzo (vai al **210**).

35

“È così, Port Blacksand è proprio la città dei ladri”, continua Ungoth. Tiri un sospiro di sollievo e ti prepari alla prossima domanda.
“Come sicuramente sai, Razaak ha assicurato il supporto a tutti i Troll dell’Allansia. I nostri amici Troll hanno alcune strane abitudini, la più stramba delle quali è sicuramente quella di sfidarsi a chi mangia più orecchie di Hobbit. Qual è il record di orecchie mangiate da un Troll in una singola competizione?” L’immagine di un Troll che si ingozza di orecchie ti disgusta al punto di non riuscire a concentrarti. Ad ogni modo, se conosci la risposta, vai al paragrafo corrispondente al numero del record. Se non la conosci, vai al **303**.

36

Non riuscendo più a prendere sonno, trascorri il resto della notte pensando a ciò che ti aspetterà in seguito. Appena l’alba ti consente di vedere attorno, monti in sella al cavallo e pianifichi il percorso verso Est. Sali sulla collina che ti sembra più alta, per avere una visuale migliore, e non credi ai tuoi occhi. In mezzo alla valle, a non più di due ore di distanza in direzione Sud-Est, c’è un grande lago. Ritrovato l’entusiasmo e la determinazione, sproni il cavallo in quella direzione. Vai al **178**.

37

Attraversate il fiume Catfish, lasciandovi la foresta di Darkwood alle spalle.
Davanti a voi adesso si estende, per tutta la sua ampiezza, la pianura di Pagan.
Vi fermate un attimo per ragionare se il cimitero possa essere più vicino a Mirewater o a Stonebridge.
Se decidi di dirigerti verso Mirewater, vai al **95**.
Se invece scegli Stonebridge, vai al **142**.

38

Il Bastone può paralizzare un solo essere alla volta.
Se vuoi usarlo contro il Gargantis, devi rilasciare mentalmente la creatura che hai colpito quando hai provato per la prima volta l'arma.
Si trattava di:

Una lepre? Vai al **311**;
Un falco? Vai al **122**;
Un cinghiale? Vai al **368**.

39

Tenendo strette le briglie con tutta la tua forza riesci a non cadere dalla sella, mentre tre creature malvagie si materializzano davanti a te. Vai al **239**.

40

Giungi a un bivio. A destra, il tunnel prosegue dritto, ma non riesci a vedere cosa c'è oltre. A sinistra, il tunnel termina in un vicolo cieco, da cui proviene uno squittio di ratti.
Se vuoi andare a sinistra a controllare cosa c'è nel vicolo cieco, vai al **202**.
Se invece vuoi proseguire verso destra, vai al **315**.

41

Apri la fiala e, procedendo silenziosamente, raggiungi lo zombie per versargliela addosso.
Appena l'acqua colpisce la sua pelle, si comporta come un acido e si sprigiona del fumo. Lancia un dado.
Se esce 1-5, vai al **373**. Se esce 6, vai al **74**.

42

Cerchi di liberarti con tutte le tue forze per circa un'ora e, fortunatamente, in questo tempo, non sopraggiunge nessuna creatura per attaccarti. Alla fine riesci a sfilare via prima una

mano e quindi a liberare i piedi. Il tuo polso però è ferito e sanguina. Perdi 1 punto di Resistenza e perdi anche 2 punti di Abilità per aver perso la spada. Fortunatamente il tuo cavallo non si è allontanato molto, quindi lo raggiungi e monti in sella per dirigerti rapidamente fuori dalla radura. Riprendi il tuo cammino verso Est. Vai al **150**.

43

Riuscite ad atterrare prima che la tromba d'aria vi trascini via e cercate di sgonfiare e ripiegare rapidamente il pallone. Sapete che è quasi impossibile restare in piedi nella bufera, ma cercate di fare del vostro meglio. Fate rotolare alcune grosse pietre sulla tela del pallone e cercate riparo dietro un grosso masso. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **132**. Se sei Sfortunato, vai al **201**.

44

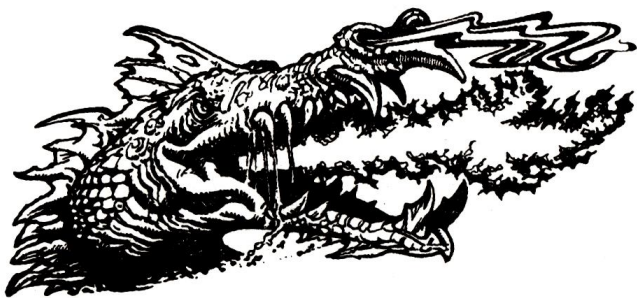
Attaccate ognuno una Donna Elfo.

DONNA ELFO	Abilità 7	Resistenza 6

Se vinci, vai al **212**.

45

Per paura di eventuali trappole ti posizioni di lato e, con la punta della spada, sollevi delicatamente il coperchio della scatola. Dall'interno vedi sprigionarsi una luce bianca brillante che in un istante illumina tutta la grotta. Sei costretto a chiudere gli occhi e mentre pian piano li riapri per abituarti alla nuova luce, ti accorgi che non sei solo. Due Giganti Rad si muovono pesantemente verso di te dalla parte posteriore della grotta. Sono senza capelli, hanno una pelle giallognola, un evidente gibbo e un intrico di vene rosse pulsanti che percorrono tutto il corpo. Sebbene ciechi, possono avvertire la presenza del tuo corpo e si stanno muovendo nella tua direzione.

Che vuoi fare? Provare a chiudere la scatola (vai al **372**)?
Girarti e scappare (vai al **395**)?
Affrontare i due Giganti Rad (vai al **143**)?

46

Il formaggio è duro e secco, ma è ancora nutriente. Recuperi 2 punti di Resistenza. Dopo che hai finito di mangiare, rimonti in sella e decidi dove andare: se vuoi proseguire verso Est, vai al **280**.
Se invece vuoi scendere dalla collina e dirigerti a Nord attraversando un piccolo boschetto, vai al **203**.

47

Nessuno in tutta l'Allansia è mai sopravvissuto al secondo tocco di un Fantasma di Ghiaccio e tu non fai eccezione. Vai al **357**.

48

Jella diceva la verità. Alcune delle tue ferite cominciano a guarire a vista d'occhio.
Lancia un dado e aggiungi 2 al numero uscito: il totale indica i punti di Resistenza che recuperi con la polvere guaritrice.
Dopo aver raccontato brevemente a Jella della tua missione, lei ti mette in guardia sui terribili Mostri di Roccia che abbondano tra le colline.
Ringraziandola sia per la polvere che per i consigli, la saluti e riprendi il tuo cammino verso Ovest.
Vai al **382**.

49

Ti addormenti per un po’ (recuperi 1 punto di Resistenza), finché non vieni svegliato dalle urla di Symm. “Guardate, c’è qualcosa nel cielo e sta venendo verso di noi!” Ti alzi e guardi verso il punto indicato da Symm e il tuo cuore comincia a sobbalzare. Vai al **152**.

50

Avvitando insieme le due metà, ottieni un grosso Bastone d’argento e decidi di testarne i poteri magici. Provi a toccare il suolo, ma non succede niente. Provi a puntarla contro una lepre che corre nelle vicinanze e, con tua sorpresa, quella si ferma come morta all’istante. La raggiungi e noti che è completamente paralizzata. Realizzi che hai a tua disposizione il Bastone della Paralisi. Aggiungi 1 punto di Fortuna. Con il morale ritrovato, vi rimettete in cammino in direzione Nord-Est verso Stonebridge. Vai al **234**.

51

Tastando la parete, puoi dedurre che la stanza è molto piccola e completamente vuota. Mentre stai ispezionando il suolo, la porta si chiude alle tue spalle. Batti violentemente i pugni contro di essa, ma senti solo una risata provenire dall’altra parte. Sei in trappola nella più totale oscurità. Ti siedi e attendi che Borri e Symm vengano a salvarti. Purtroppo non saprai mai che, mentre venivano a cercarti, hanno trovato un’orribile morte lungo il primo tunnel. Non

puoi far altro che contemplare la fine dei tuoi giorni, mentre l'oscurità avvolge per sempre il regno di Allansia.

52

Appoggi l'orecchio sul torace dell'uomo. Il vecchio cercatore d'oro mostra ancora qualche minimo segno di vita. Cerchi di dargli da bere dell'acqua presente nella botte, ma lui non riesce a deglutire e la sputa via con un colpo di tosse. Lentamente apre gli occhi e comincia a emettere un flebile bisbiglio.
"Gli Orchi… quattro di loro… hanno preso il mio oro e il mio cibo… sono andati via verso Est… attento a loro… guarda nella botte…prendi…"
Non riesce a concludere la frase, ed esala così l'ultimo respiro. Decidi di seppellirlo in quel posto. Dopo aver finito, bevi a sufficienza dalla botte e decidi di rovesciarla per vedere cosa contiene. Recuperi 1 punto di Resistenza. Esamini la botte ormai vuota e noti che ha un doppio fondo. Lo apri con la spada e all'interno trovi: una pepita del valore di 10 pezzi d'oro, un pugnale, una fiala di liquido limpido con su scritto "Acqua Benedetta" e una collana con incastonato un cristallo traslucido.
Riponi il pugnale nella cintura, la pepita e la fiala nello zaino, ed esamini questo strano cristallo.
Se vuoi indossare la collana, vai al **352**.
Se invece vuoi lasciare questo posto e dirigerti a Sud-Est per evitare di imbatterti negli Orchi, vai al **137**.

53

Due ore più tardi sei completamente immerso nelle colline. Fissi per un attimo il cupo cielo grigio, in cerca di eventuali pericoli provenienti dall'alto. Non noti creature volanti, ma un inquietante silenzio ti fa sentire un brivido lungo la

schiena. Improvvisamente il tuo cavallo nitrisce e si impenna sulle zampe posteriori.
Lancia due dadi.
Se il risultato è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **39**.
Se è maggiore, vai al **298**.

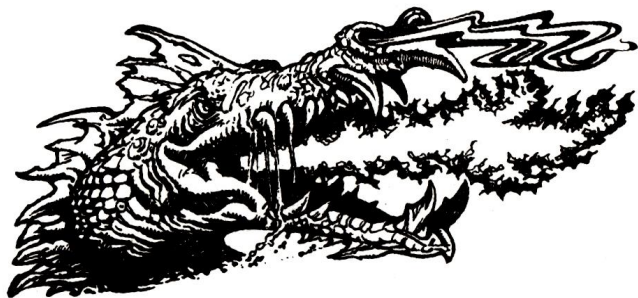
54

Fortunatamente non incrociate altre creature e ripercorrete a ritroso la strada che avevate fatto in precedenza fino all'uscita del tunnel. Vai al **279**.

55

Symm sconfigge il suo avversario nello stesso istante in cui tu sconfiggi il tuo. Ispezioni la capanna, ma non noti alcuna traccia di Yaztromo.
Symm si guarda intorno e dice: "Qui c'è stata una lotta e sembra che il vecchio mago sia stato catturato e portato via. Se vogliamo trovarlo dobbiamo seguire queste tracce che conducono verso la foresta".
Ti chiedi come mai Yaztromo non abbia usato i suoi poteri magici contro i suoi aggressori, ma non riveli a Symm le tue paure. Chiunque abbia condotto Yaztromo nella foresta contro la sua volontà deve aver usato poteri davvero forti. Senza perdere ulteriormente tempo, rimontate a cavallo e vi dirigete verso Nord nella foresta. Vai al **377**.

56

Passate tra le statue e, senza che compaiano altri Fantasmi di Ghiaccio, seguite il tunnel che piega ancora in basso e verso destra. Dopo pochi minuti avvertite un rumore, come un grugnito di un'enorme bestia. Proseguite lungo il tunnel finché esso non confluisce in una grossa fossa. Giunti ai margini, un odore disgustoso di putrefazione, che sembra provenire da una sostanza melmosa di cui è cosparso il fondo, vi penetra nelle narici. All'interno della fossa vedete comparire due grosse zampe verdi e squamose. Le seguite con lo sguardo congiungersi verso l'alto in un corpo enorme, sormontato da una testa nodosa, con le fauci spalancate piene di denti lunghi e affilati. Al centro della fronte vedete chiaramente un lungo corno bianco a forma di spirale. Il Gargantis non ha il senso della vista molto sviluppato, ma avverte la vostra presenza e cerca di afferrarvi con gli artigli della sua mano. Vi rifugiate correndo indietro nel tunnel da cui siete venuti e vi fermate un attimo al sicuro per elaborare un piano. Tu ti proponi di entrare nella fossa, mentre Symm e Borri distraggono il Gargantis scoccando frecce contro di lui. D'accordo in questo modo, sguaini la spada e ti avvii verso l'ingresso della fossa. Il Gargantis ti accoglie con un ruggito spaventoso e cerca di afferrarti con i suoi artigli. Se hai cosparso il tuo corpo col sangue di Camaleonte, vai al **24**. Se non l'hai fatto, vai al **349**.

57

La pietra passa a pochi millimetri dalla tua testa, mentre corri via dalla grotta senza guardarti indietro. Raggiungi il cavallo e riprendi il cammino. Vai al **235**.

58

Sei troppo debole per correre. Ti trascini lungo le pareti del tunnel più in fretta che puoi, ma non riesci a raggiungere in tempo le scale che portano in superficie. Hai salvato Allansia da un eterno incubo di oscurità, ma hai pagato con la vita il prezzo della vittoria.

59

Mentre passate sorvolate una collinetta, unico rilievo di queste vaste Pianure, intravedi quello che sembra essere l'ingresso di un tunnel. Entusiasta, dici a Borri di atterrare in quel punto. Il Nano esegue le tue istruzioni e toglie aria al pallone, che comincia a perdere quota gradualmente. Borri vi raccomanda di reggervi forte durante l'atterraggio e, quando il cesto tocca finalmente il suolo, nessuno ha riportato ferite. Tutti di buon umore, cominciate a ridere mentre cercate di disincagliarvi l'un l'altro. Sgonfiate il pallone e lo nascondete accuratamente in prossimità dell'entrata.
"Speriamo che il Gargantis non sia solo una leggenda", dice Symm, "anche se potrei pentirmi di aver detto questo!". Sguainate le spade, accendete le torce e cominciate a scendere giù nel tunnel. Cinque minuti dopo siete a un bivio.

Se vuoi girare a sinistra, vai al **222**. Se vuoi girare a destra, vai al **90**.

60

Sproni il cavallo giù per la collina in modo da prendere i Goblin di petto. Li affronti uno alla volta:

	Abilità	Resistenza
Primo GOBLIN	5	5
Secondo GOBLIN	5	6
Terzo GOBLIN	6	5
Quarto GOBLIN	6	6

Se vinci, vai al **116**.

61

Dalla parte opposta della spaccatura, trovi una leva proprio sulla parete di roccia. Se vuoi provare ad abbassare la leva, vai al **321**. Se invece vuoi proseguire attraverso la spaccatura che ha trovato Symm, vai al **347**.

62

Con un movimento repentino riesci a evitare l'assalto dell'Orco, il quale impatta duramente al suolo. Sbraitando e imprecando in Orchesco, chiama a raccolta gli altri due. Sei circondato, ma hai il vantaggio di essere a cavallo.

	Abilità	Resistenza
Primo ORCO	5	5
Secondo ORCO	5	6
Terzo ORCO	6	5

Li affronti uno alla volta. Se vinci, vai al **243**.

63

Sai benissimo che il villaggio di Mirawater è abitato da Nani malvagi, che sono in conflitto permanente con i Nani di Stonebridge. Poco prima di giungere al villaggio, senza aver trovato ancora alcuna traccia che porti al cimitero, ti chiedi se sia saggio proseguire verso Ovest. Fermi il cavallo per discutere con Symm di questi tuoi dubbi. “Il cimitero dei fantasmi è probabilmente ancora più vicino a Mirewater”, argomenta Symm, “procediamo in questa direzione!”. Se sei d’accordo col tuo compagno e decidi di proseguire verso Ovest, vai al **286**. Se invece vuoi girarti indietro e andare verso Stonebridge, vai al **21**.

64

Raccogli un po’ d’acqua con le mani e la versi nel pentolone. Il vapore che originava da lì si attenua, ma nello stesso tempo si verifica un’altra reazione chimica che sprigiona un gas velenoso. Cominci a tossire incontrollabilmente e a soffocare, finché non cadi al suolo privo di vita.

65

Frughi nelle borse dei Goblin e trovi 2 pezzi d’oro, del formaggio raffermo e uno specchio rotto in una cornice

d’argento. Tieni i 2 pezzi d’oro e lo specchio. Esamini il formaggio; se vuoi assaggiarlo, vai al **32**. Se invece vuoi buttarlo via, puoi scegliere se proseguire attraverso il boschetto (vai al **203**) oppure dirigerti verso Est salendo sulla prossima collina (vai al **280**).

66

Una barriera invisibile si forma attorno a te, riuscendo a bloccare l’assalto di migliaia di insetti. Infuriato per la tua inaspettata abilità difensiva, Razaak si prepara a sferrare un sortilegio ancora più potente.
Se possiedi lo scudo Defender, vai al **271**.
Se non ce l’hai, vai al **209**.

67

Alla fine della valle, tuo malgrado, sei costretto ad andare di nuovo su e giù per le colline ma almeno il resto della giornata trascorre senza ulteriori intoppi. Sul far del tramonto, cominci a pianificare il luogo dove accamparti per la notte. In lontananza vedi un bagliore che sembrerebbe essere un fuoco, ma è troppo buio per capire cosa c’è attorno.
Se vuoi cercare di raggiungere il fuoco, vai al **183**.
Se invece vuoi accamparti tra due grosse rocce che sono accanto a te, vai al **399**.

68

Dopo aver galoppato per altri due chilometri lungo il confine della foresta, scrutate il profilo di una capanna di legno nascosta tra gli alberi. Assicurate i cavalli a un albero e vi dirigete verso la porta spalancata. Ma invece di essere accolti dal tuo vecchio amico Yaztromo, vi si pongono davanti due scheletri animati. Osservandoli noti che hanno degli occhi rossi scintillanti di un bagliore misterioso e realizzi che sono sotto il controllo di un'energia malvagia. Devono essere dei Servi Demoniaci reclutati da Razaak. Si dirigono verso di voi pronti ad affrontarvi a mani nude. Ti allontani da Symm in modo da aver lo spazio sufficiente per usare la spada contro uno dei Servi.

SERVO DEMONIACO Abilità 8 Resistenza 7

Combatti il Servo Demoniaco normalmente, ma se vinci due round consecutivi, l'incantesimo che anima il suo corpo verrà spezzato e lui collasserà in una pila di ossa. Se vinci, vai al **55**.

69

La pietra passa sopra le vostre teste. Prima che l'Uomo Ratto abbia il tempo di ricaricare la fionda, li attaccate con le spade.

UOMO RATTO	Abilità 5	Resistenza 6

Ognuno di voi fronteggia un singolo avversario. Se vinci, vai al **22**.

70

Non appena ti avvicini, vieni investito da un fitto lancio di ossa, che la creatura comincia a scagliare freneticamente contro di te. Se decidi di attaccarla, vai al **134**. Se invece vuoi richiamare la sua attenzione e dirle che non vuoi farle del male, vai al **343**.

71

Non appena spronate i vostri cavalli verso di loro, i Nani scoccano due frecce verso di voi con le loro balestre.
Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **126**. Se sei Sfortunato, vai al **378**.

72

I corpi vaporizzati dei Fantasmi di Ghiaccio vengono velocemente verso di voi.
Tu riesci a scansarli e anche Symm e Borri fanno lo stesso. Con la coda dell'occhio riuscite a vederli mentre si allontanano e nel tunnel ritorna la quiete.
Riprendete rapidamente il cammino. Vai al **245**.

73

Ben presto sei fuori dalla radura e riprendi il tuo cammino verso Est. Vai al **150**.

74

Lo Zombie cade al suolo. Perquisisci i suoi stracci e non trovi nulla di interessante a parte cinque candele nere. Mentre stai per allontanarti, noti un ciondolo con su impresso il numero 283 appeso al suo collo.
Lo rimuovi e, dopo averlo indossato, decidi cosa fare.
Se vuoi proseguire lungo questo tunnel, vai al **217**.
Se invece vuoi tornare indietro all'intersezione a T e prendere l'altro passaggio, vai al **199**.

75

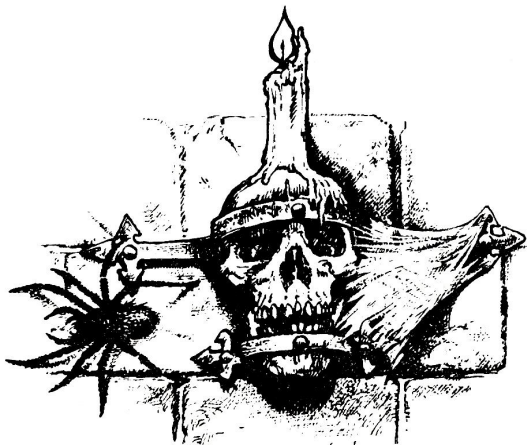
Non senti alcuna differenza con il talismano al collo, né riesci a evocare poteri magici. Senza perdere ulteriormente tempo, ti rimetti in cammino verso la torre di Yaztromo.
Vai al **304**.

76

Il vecchio impallidisce e improvvisamente fugge via, correndo all'impazzata. Cerchi di chiamarlo a gran voce, dicendogli di fermarsi, ma lui ti ignora.
"Non ci pensare", dice Borri. "Era molto più probabile che si trattasse di un seguace di Razaak. Andiamo, non perdiamo altro tempo".
Riprendete la vostra strada verso la vetta della collina, ma tu non riesci a perdonarti di non avergli detto la verità.
Vai al **313**.

77

Raggiunta la cima della collina, ti fermi per far riposare il cavallo, il quale respira affannosamente ed è evidentemente troppo stanco per proseguire. Guardandoti attorno, vedi alcuni pesanti massi proprio vicino alla sommità della collina e ti viene in mente un'idea. Scendi da cavallo e cominci a far rotolare i massi giù dalla collina in direzione dei Goblin. Lancia un dado e sottrai 2 al numero uscito: il

risultato rappresenta il numero di Goblin che sei riuscito ad abbattere. Se colpisci uno o più Goblin, vai al **213**. Se non ne colpisci neanche uno, vai al **6**.

78

Borri, annoiato dai vani tentativi di aprire la porta, si mette seduto. Nel momento in cui si appoggia con la schiena alla parete, preme involontariamente contro una piccola sezione quadrata e nello stesso tempo si solleva una parete di roccia di fronte a lui. Symm, sorpreso, scuote la testa e dice: “Incredibile, il pigro nanerottolo ha risolto il nostro problema! Non dovremmo ironizzare sulla sua fortuna quando viene in nostro favore”.
Tenendo stretta la torcia tra le mani, Symm avanza nel nuovo passaggio, ma non riesce a vedere niente perché il passaggio curva verso sinistra. È in grado di sentire solo un rumore, come di ossa masticate da varie creature.
Se vuoi andare a vedere di cosa si tratta, vai al **269**.
Se invece preferisci tornare indietro al bivio precedente e prendere l’altro tunnel, vai al **222**.

79

Ad un tratto avvertite il rumore di ruote che solcano il pavimento di pietra del tunnel. Una figura appare lentamente nell'ombra. È un'orribile creatura muscolosa, con la bocca spalancata da cui protrudono lunghe zanne, che spinge un carretto pieno di ossa. Appena vi vede, il Troll Delle Caverne lascia il carretto e afferra una mazza chiodata, con la quale si lancia all'attacco.

TROLL DELLE CAVERNE Abilità 10 Resistenza 9

Lo attaccate tutti e tre insieme (Symm Abilità 10, Borri Abilità 9). Quindi voi avete tre attacchi mentre lui attacca una volta sola e contro di te. Se vinci, vai al **19**.

80

Appena tocchi il coperchio della cassa, senti un movimento frenetico provenire dall'interno, un suono simile a quello che fanno i ratti.
Se sei ancora convinto di voler aprire la cassa, vai al **25**. Alternativamente puoi scegliere di rompere la sfera (vai al **367**), oppure lasciare la caverna (vai al **386**).

81

Qualche attimo dopo, una figura incappucciata, con indosso una tunica nera, viene fuori dalla fessura con in mano un bastone nero. La creatura si guarda intorno e puoi vedere chiaramente il suo volto scheletrico, con gli occhi rossi all'infuori.
"È un Servo Demoniaco", bisbigli con sicurezza. "Me ne occupo io".
Non avvertendo alcun pericolo, il Servo Demoniaco si inginocchia e comincia tutto un rituale di inchini e cantilene. Non perdi la tua possibilità di attaccarlo di sorpresa e ti lanci su di lui, spada in pugno.

SERVO DEMONIACO	Abilità 8	Resistenza 7

Combatti il Servo Demoniaco normalmente, ma se vinci due round consecutivi, l'incantesimo che anima il suo corpo verrà spezzato e lui collasserà in una pila di ossa.
Se vinci, vai al **93**.

82

Non appena risollevi il coperchio, la grotta si riempie nuovamente di luce. Ne ispezioni la parte posteriore e trovi una cassa di legno chiusa.

Se vuoi romperla per vedere cosa contiene, vai al **295**.

Se invece vuoi tornare al tuo cavallo e rimetterti in cammino, vai al **235**.

83

Mentre cadi riesci ad afferrare la spada e ti prepari ad affrontare immediatamente il tuo avversario.

UOMO SCIMMIA Abilità 8 Resistenza 7

Dopo tre round, se sei ancora vivo, vai al **254**.

84

Adesso sai cosa devi fare per annientare definitivamente il negromante. Posizioni il corno bianco del Gargantis sul suo torace e lo conficchi con un colpo secco. Un urlo sovrumano rompe il silenzio della cripta e, nel giro di pochi secondi, dove giaceva il corpo di Razaak non resta che un mucchio di polvere. La foschia scompare e ai tuoi occhi compare il

sarcofago in cui il corpo di Razaak è stato imprigionato per più di un secolo.
Se vuoi dare un'occhiata al sarcofago, vai al **390**.
Se invece vuoi fuggire via il più velocemente possibile, vai al **233**.

85

Cadi in una buca, una trappola nascosta costruita dai cacciatori di pellicce che vivevano nella capanna. Lancia un dado e sottrai il numero uscito dalla tua Resistenza. Dolorante, ti arrampichi ed esci fuori dalla buca. Vai al **23**.

86

Senza saperlo, hai indossato dell'Amuleto della Sfortuna. Perdi 3 punti di Fortuna. L'uomo che lo possedeva prima di te, lo aveva trovato solo tre giorni prima di morire.
Non trovando nient'altro di interessante, ti dirigi verso l'altra diramazione del tunnel. Vai al **315**.

87

Ispezioni la parte posteriore della grotta e trovi una cassa di legno chiusa.
Se vuoi romperla per vedere cosa contiene, vai al **295**.
Se invece vuoi tornare al tuo cavallo e rimetterti in cammino, vai al **235**.

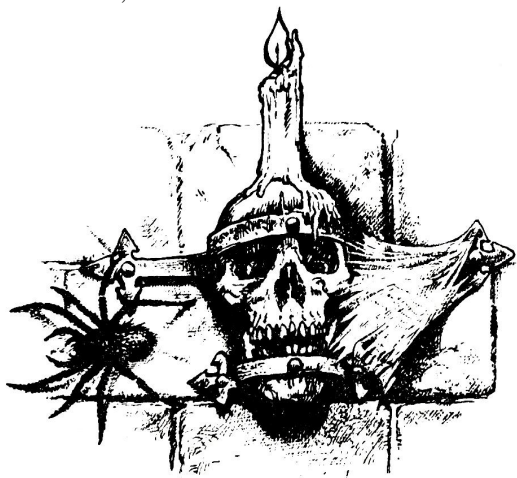
88

Barcolli per un attimo proprio al bordo della fossa, ma riesci per tua fortuna a mantenere l'equilibrio.

Prima che il Gargantis sferri un altro colpo micidiale contro di te, Symm e Borri iniziano a scagliare frecce contro il suo corpo.

Sebbene non penetrino profondamente nella sua carne, la bestia reagisce con un urlo di dolore. Purtroppo non potevate sapere che il Gargantis possiede un temibile meccanismo di difesa attivato dal dolore: una ghiandola, posta alla base del suo collo, comincia a emettere potentissime onde di energia mentale.

Se indossi una catena d'oro con incastonato un cristallo traslucido, vai al **193**.

Se non lo indossi, vai al **307**.

89

Se vuoi legare il cavallo a un albero per addentrarti nel fitto sottobosco e cercare il covo del Demone, vai al **319**.

Se invece vuoi allontanarti dal bosco più velocemente possibile, vai al **168**.

90

Il tunnel prosegue con una curva e le vostre torce producono sulla ruvida parete delle ombre inquietanti. All'improvviso sentite dei passi venire verso la vostra direzione e vi preparate al combattimento. Sei orribili creature, simili a Orchi e Troll con orecchie grandi e denti sporgenti e affilati, si schierano di fronte a voi. Indossano armature di metallo con numerosi spuntoni protrudenti. Sono dei guerrieri Doragar e sono pronti a infliggervi ferite con le loro temibili armi. Vi disponete in modo da affrontare due avversari ciascuno.

	Abilità	Resistenza
Primo DORAGAR	9	9
Secondo DORAGAR	9	10

Se vinci, vai al **144**.

91

Accendi rapidamente la candela, sapendo che hai meno di un'ora per salvarti da un'orribile sorte. Grazie a questa fioca luce, puoi cercare freneticamente qualche pianta di Belladonna, unico antidoto alla malattia. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **335**. Se sei Sfortunato, non trovi la pianta, vai al **317**.

92

Sebbene non sei stato disturbato minimamente durante la notte, un Elvin ha volato silenziosamente sopra il vostro accampamento e ha rubato tre oggetti dal tuo zaino (rimuovi tre oggetti dal tuo equipaggiamento). Questa meschina creatura è volata via nel suo rifugio senza essere scoperta e tu scopri al mattino la perdita degli oggetti. Sconcertato, ti

rimetti in cammino verso Stonebridge. In meno di un’ora raggiungete il ponte sul fiume che costituisce l’unico accesso alla città. All’interno, chiedete a due Nani dove potreste trovare Borri. “Nell’edificio dall’altra parte del villaggio” replicano all’unisono. Scendete da cavallo e proseguite a piedi attraverso il villaggio. Raggiungete l’edificio e alla porta vi accoglie con un sorriso un Nano con le guance rosse paffute e una lunga barba. “Ciao”, dice amichevolmente. “Mi chiamo Borri e voi dovreste essere gli amici di Yaztromo. Mi prenderò cura dei vostri cavalli, mentre voi rifocillatevi con una ricca colazione. Prego, accomodatevi da questa parte”. Entrate nella stanza e mangiate fino a sentirvi sazi. Recuperi 2 punti di Resistenza. “Dopo che vi sarete rilassati per un po’, venite sul retro, ho una sorpresa speciale per voi. Datemi cinque minuti e sarà pronta. Yaztromo mi ha raccontato della vostra missione e alla fine sono riuscito a mettere a punto la mia invenzione in tempo per voi”, dice Borri entusiasta. Dieci minuti dopo, la vostra curiosità ha la meglio su di voi e uscite fuori a controllare di cosa si tratta. Vai al **353**.

93

Rimuovi la tunica dai resti del Servo Demoniaco e la indossi, nascondendo bene la testa nel cappuccio. “Questo va bene per te, e noi che facciamo?” chiede Borri. Gli rispondi che pensi che dovresti andare da solo, in modo da non attirare troppo l’attenzione. A Borri e a Symm non piace molto questa idea, ma comprendono che insistendo potrebbero esserti di ostacolo più che di aiuto. Ti propongono allora di aspettarti per un massimo di tre ore, dopodiché, nel caso in cui non sia ancora tornato, si impegnano a scendere anche loro nella fessura. Vi salutate con un abbraccio e ti avvii giù per le scale. Il vapore putrido ti soffoca il respiro, ma prosegui cercando di non pensarci. I tuoi occhi gradualmente si abituano all’oscurità e, quando

raggiungi il fondo, puoi vedere chiaramente che il vapore origina da un grosso pentolone di pietra contenente un liquido rosso, in cui sembrano ardere metalli fusi. Quella fanghiglia non sprigiona alcun calore, ma solo quell'odore nauseabondo. Un po' più in là, noti la presenza di una piccola pozza d'acqua tra le rocce e ti viene in mente che potresti mettere dell'acqua nel pentolone per fermare la combustione e quindi quel vapore nauseante. Se pensi che sia una buona idea, vai al **64**. Se invece vuoi proseguire per trovare la cripta di Razaak, vai al **181**.

94

Non appena ti infili l'anello al dito, il mantello col cappuccio del Bonekeeper si solleva dal suolo e rimane sospeso in aria davanti a te. Un pugnale compare dal nulla, stretto da una mano invisibile che fuoriesce dal mantello. Silenziosamente e repentinamente, lo Spirito Vendicatore si avvicina a te e, all'improvviso, ti scaglia il pugnale contro. Lancia un dado. Se esce 1, vai al **227**, se il risultato è tra 2 e 4, vai al **246**, se è tra 4 e 6, vai al **314**.

95

Cavalcate per diverse ore, ma non trovate alcuna traccia del cimitero. Guardando verso Nord notate un piccolo boschetto sulle sponde del fiume Red, mentre verso Ovest si scorgono i tetti del villaggio di Mirawater. Se vuoi proseguire verso Nord in direzione del boschetto, vai al **273**. Se preferisci andare a Ovest verso Mirawater, vai al **63**. Se invece vuoi andare verso Nord-Est in direzione Stonebridge, vai al **363**.

96

Non fidandoti di nessuno in questa terra pericolosa, cieco o no, preferisci mantenere una certa distanza dal vecchio e gli chiedi dove stia andando. “Sto andando a far visita al mio vecchio amico il Guaritore”, replica con una flebile voce. “Vive tra queste colline. E voi, che ci fate in un posto come questo?” Vi domanda il vecchio. Se vuoi rispondergli che siete lì per scovare Razaak, vai al **179**. Se invece vuoi dirgli che siete dei seguaci di Razaak, vai al **76**.

97

Il fiume è ampio ma non troppo profondo e non hai grossi problemi ad attraversarlo. Cavalchi verso la collina e, non appena ti avvicini alla grotta, noti un sentiero battuto che dall’ingresso scende giù verso la valle. Smonti da cavallo e assicuri l’animale a una roccia. La grotta è buia e non puoi distinguere nulla all’interno. Se vuoi entrare, vai al **310**. Se preferisci tornare indietro e riprendere il sentiero lungo il fiume, vai al **284**.

98

In Allansia alcuni oggetti sono magici e altri no. Ci vorrebbe un potente incantesimo per fare in modo che un piccolo teschio di ratto possa essere usato per sconfiggere un mostro gigante. Lanci il teschio contro il Gargantis e lo vedi rotolare miseramente lungo la sua zampa per finire poi a terra nel fango. Perdi 2 punti di Fortuna. Non c’è più tempo per provare un altro oggetto e sei costretto a combattere con la spada. Vai al **147**.

99

Borri fa uscire gradualmente aria dal pallone e iniziate una dolce discesa. Gli alberi sotto di voi sembrano diventare

sempre più grandi man mano che il pallone scende. A un tratto Borri vi urla di reggervi più forte che potete in prossimità dell'atterraggio. Lancia un dado. Se esce 1, vai al **247**. Se esce 2 o 3, vai al **293**. Se esce 4, 5 o 6, vai al **371**.

100

Cavalchi per quasi un giorno e il tuo cavallo comincia a mostrare segni di stanchezza. Se ti fermi a riposare e ad abbeverare il cavallo presso un piccolo ruscello, vai al **129**. Se decidi di proseguire al galoppo, vai al **350**.

101

Se possiedi una fiala di Acqua Benedetta, vai al **41**.
Se non ce l'hai, ti lanci all'attacco dello Zombie con la spada. Vai al **318**.

102

Il gioiello sprigiona una strana luce iridescente, ma non sei capace di evocare alcun potere magico. Ti scrolli le spalle deluso e ti rimetti in cammino verso il lago. Vai al **339**.

103

Anche se sei piuttosto riluttante a liberarti delle tue armi, ti convinci che l'uomo sta dicendo la verità. Quando la spada non è più tra le tue mani, la persona che aveva parlato in precedenza viene fuori da dietro un albero e si mostra alla luce del fuoco.

È un uomo alto, vestito con una tunica verde scuro. Si toglie il cappuccio ed estende le braccia in segno di benvenuto. Ti siedi davanti al fuoco e ti rifocilli con una deliziosa anatra arrosto e funghi selvatici. Recuperi 2 punti di Resistenza. L'uomo si chiama Symm ed è un cacciatore. "Non c'è traccia che io non possa seguire e nulla che io non possa colpire", dice con voce gioviale, mentre si pulisce la bocca col dorso della mano. "Cosa ti porta qui, tra queste colline desolate?"

Decidi di parlargli di Razaak e del pericolo che sta correndo Allansia. Quando hai finito, Symm ti guarda con serietà e dice: "E io stavo quasi per scagliare una freccia contro di te! Non posso restare qui con le mani in mano, devo fare qualcosa per aiutarti. Posso offrirti tutti i miei servigi. Sono sicuro che le mie abilità potranno esserti d'aiuto. Che ne dici?"

Decidi che Symm potrebbe essere un valido alleato e accetti di buon grado la sua offerta. Dopo aver trascorso una tranquilla notte, vi svegliate presto, montate sui vostri cavalli e vi dirigete verso Ovest. Symm tiene la testa e ti guida scegliendo le strade più semplici e dirette. Nel tardo pomeriggio siete quasi arrivati all'estremo limite delle colline, quando Symm nota due figure accovacciate dietro due grossi massi. "Uomini delle Colline", dice richiamando la tua attenzione. "Sono convinti che non li abbiamo ancora visti e sono lì pronti a balzare fuori non appena ci avvicineremo. Vuoi far pratica con la spada, oppure preferisci che li aggiri cavalcando in un'altra direzione?" Se vuoi affrontare gli Uomini delle Colline, vai al **196**. Se invece preferisci evitarli, vai al **327**.

104

Rimuovi con attenzione il coperchio della scatola e scopri che è piena di bottiglie di Birra Warthog, la bevanda preferita dai Troll. C'è anche un libro, pubblicato dal birrificio, intitolato: Il libro Warthog dei record dei Troll. Borri dice con una smorfia:

"Birra Warthog. Come può qualcuno bere una simile brodaglia? I Troll sono così disgustosi che bevono qualunque cosa. E poi loro non sanno leggere, quindi come mai sia stato addirittura pubblicato un libro è un vero mistero. Fatemi dare un'occhiata, voglio leggere quanto stupidi possano essere questi Troll". Se vuoi riposare un po' mentre Borri legge il libro, vai al **266**. Se invece vuoi dirgli di buttare via quel libro e riprendere il vostro cammino lungo il tunnel, vai al **40**.

105

Il Gigante Rad afferra il tuo braccio impedendoti di chiudere il coperchio della scatola. Non hai altra scelta che batterti con loro. Vai al **143**.

106

Tra urla di disperazione precipitate e morite schiantati al suolo. Il regno di Allansia è definitivamente perduto.

107

La caduta provoca in te solo un grosso spavento. Perdi 1 punto di Resistenza. Fortunatamente tieni ancora strette le redini del tuo cavallo e stai per risalire in sella quando tre creature malvagie si materializzano davanti a te. Vai al **239**.

108

"Benissimo" dice Ungoth. "Adesso puoi entrare nella cripta. Quella è la porta di granito. Conosci la combinazione". Ti avvicini emozionato all'enorme porta. Incastonata nella parete accanto, c'è una fila di nove barrette di metallo, numerate da 1 a 9. Se sai quali di esse premere, vai al paragrafo corrispondete a quel numero. Se non lo sai, vai al **291**.

109

L'uomo che non riesci a vedere è un abile arciere. Nonostante il buio, i suoi colpi sono sempre letali da brevi distanze. La freccia sibila nell'aria dirigendosi dritto verso di te, ma si conficca in un ramo di un albero nascosto nell'oscurità. Scappi via a tutta velocità prima che egli abbia il tempo di scoccare un'altra freccia. Quando sei abbastanza lontano dall'arciere, ti accampi per la notte in un posto silenzioso tra alcune rocce. Vai al **399**.

110

Sei completamente paralizzato dalla paura, incapace di compiere il benché minimo gesto. I tuoi occhi spalancati rimangono fissi sui tuoi amici, anch'essi immobili come statue, e li osservi con orrore mentre vengono divorati uno dopo l'altro dal mostro. Poi viene il tuo turno e le sue zanne

si conficcano nella tua gola. Il Gatto Infernale di Razaak ha segnato definitivamente il destino di Allansia.

111

L’elmo è un po’ più piccolo della tua testa, ed è decisamente troppo stretto per te. Cerchi di sfilarlo via, ma è come incastrato e non ci riesci. Perdi 1 punto di Fortuna. Purtroppo hai indossato l’Elmo della Vecchiaia. Immediatamente invecchi di trent’anni: ti senti stanco e debole. Perdi 5 punti di Resistenza e 2 punti di Abilità. Con un nuovo problema a preoccuparti, decidi la prossima mossa. Se non l’hai già fatto, puoi esaminare il bastone (vai al **360**), o perquisire lo zaino (vai al **175**). Se invece vuoi tornare indietro e raggiungere il tuo cavallo, vai al **221**.

112

Symm ispeziona il tunnel per circa cinque minuti alla ricerca di passaggi segreti, ma non ne trova nessuno. All’improvviso sentite di nuovo quel vento ululante e, alle vostre spalle, compaiono di nuovo i tre Fantasmi di Ghiaccio. Potete vedere chiaramente le loro bocche spalancate in un’espressione terrificante. Non puoi nasconderti in nessun posto e l’unica alternativa che hai è quella di scansarti rapidamente appena stanno per toccarti. Lancia due dadi tre volte. Se almeno uno dei tre punteggi è maggiore della tua Abilità, vai al **383**. Se i punteggi sono tutti uguali o minori della tua Abilità, vai al **323**.

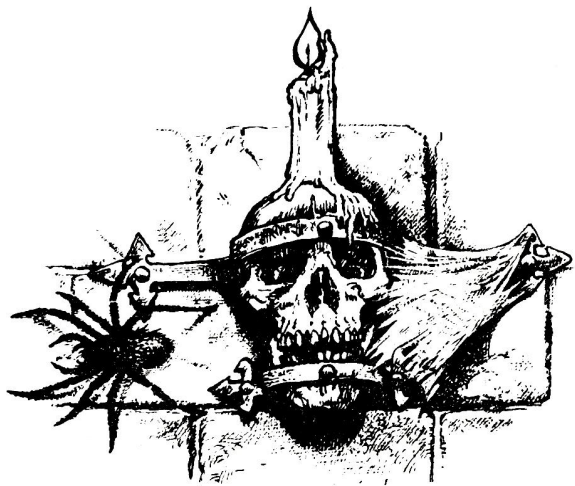
113

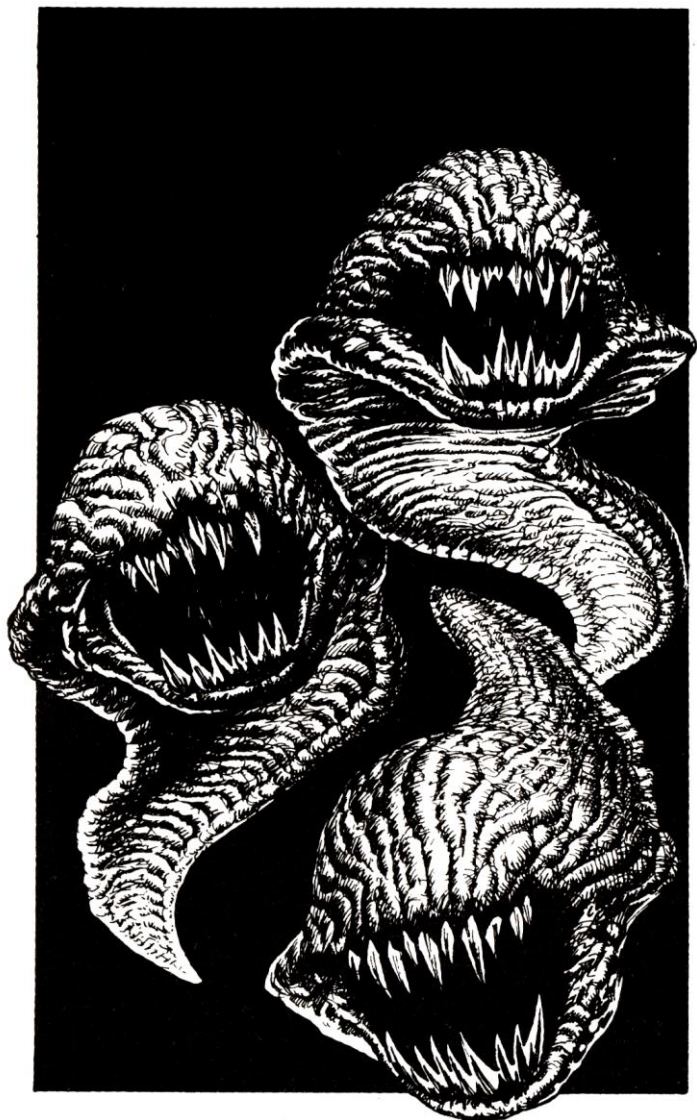
Non riuscendo più a prendere sonno, trascorri il resto della notte pensando a ciò che ti aspetterà in seguito.

Appena l'alba ti consente di vedere attorno, monti in sella al cavallo e pianifichi il percorso verso Est.

Sali sulla collina che ti sembra più alta, per avere una visuale migliore, e non riesci a credere ai tuoi occhi.

In mezzo alla valle, a non più di due ore di distanza in direzione Sud-Est, c'è un grande lago.

Ritrovato l'entusiasmo e la determinazione, sproni il cavallo in quella direzione. Vai al **178**.

114

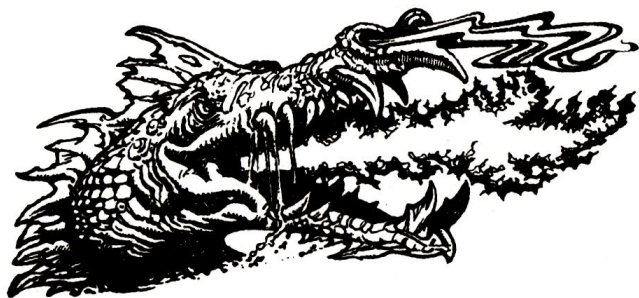
Siete a meno di venti metri dal suolo quando la tromba d'aria vi raggiunge. La sua forza incredibile trascina via il pallone, strappandolo in mille pezzi come se fosse un foglio di carta bagnato. Voi venite spazzati a cinquecento metri di distanza dal vortice d'aria, spirando prima ancora dello schianto al suolo.

115

Appena apri la porta, tre orribili creature balzano su di te. Sembrano delle enormi lumache volanti, senza occhi ma con una bocca grande e piena di zanne affilate. Sono tre Demoni di Lava e ti viene in mente che, come i bruchi diventano farfalle, essi si trasformano in Demoni di Fuoco. Mentre il primo di essi ti attacca, non puoi far a meno di nascondere un sorriso per aver pensato alle farfalle in un momento simile.

	Abilità	Resistenza
Primo DEMONE DI LAVA	6	4
Secondo DEMONE DI LAVA	5	4
Terzo DEMONE DI LAVA	6	4

Li affronti uno alla volta. Se vinci, vai al **309**.

116

Frughi nelle borse dei Goblin e trovi 2 pezzi d'oro, del formaggio raffermo e uno specchio rotto in una cornice d'argento. Tieni i 2 pezzi d'oro e lo specchio.
Esamini il formaggio; se vuoi assaggiarlo, vai al **140**.
Se invece vuoi buttarlo via e riprendere il cammino verso Est, vai al **292**.

117

Con la torcia in una mano e la corda nell'altra, vieni calato giù nella fossa da Borri e Symm. Il rumore di ossa masticate scompare improvvisamente e viene sostituito da dei tonfi, come di una creatura enorme che muove lentamente i suoi passi tra il fango appiccicoso. Prima che riesci a raggiungere il fondo, una gigantesca mano verde ti afferra e ti solleva verso delle fauci spalancate piene di lunghi denti affilati. La creatura che eri venuto ad uccidere separa facilmente il tuo corpo in due parti con un solo morso.

118

Sguaini la spada e sproni il cavallo contro il Gigante della Collina. Prima che tu possa raggiungerlo, afferra un macigno e lo lancia contro di te. Lancia un dado. Se il risultato è 1 o 2, vai al **374**. Se è 3-6, vai al **173**.

119

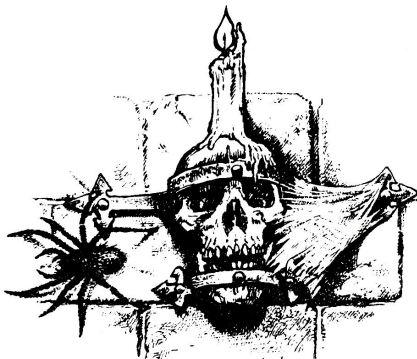
"Che creature stupide i Troll! Abbiamo bisogno di loro in questo periodo, ma non ho alcun dubbio che Razaak se ne libererà dopo che avremo conquistato il regno di Allansia. Servono solo a badare al Gargantis, che Razaak sta

addestrando per metterlo a capo del suo esercito contro le forze di Allansia”. Rabbrividisci al pensiero del corno bianco sotto la tua tunica e speri che il Signore degli Scheletri non decida di perquisirti, “Ad ogni modo”, continua Ungoth, quello che voglio sapere ora è il numero che Razaak ha tatuato sulle braccia degli Zombie dei tunnel”. Se conosci il numero, vai al paragrafo corrispondente. Se non lo conosci, vai al **291**.

120

L’Orco si lancia su di te facendoti cadere da cavallo. Avvinghiati, rotolate a terra e iniziate una frenetica lotta. L’Orco ti stringe in una morsa e cerca di colpirti ripetutamente col suo pugnale. L’odore nauseabondo dei suoi vestiti è insopportabile e ti penetra nelle narici. Gli altri due orchi vi osservano, fiduciosi che il loro amico ti uccida, pronti a intervenire in caso di necessità.

ORCO	Abilità 6	Resistenza 5

In questo combattimento non puoi usare la spada, quindi riduci la tua forza d’attacco di 2 punti a ogni round. Se vinci, vai all’**8**.

121

Un fulmine cade dal cielo e colpisce un albero accanto a voi, dividendone il tronco in due parti. Mentre osservi il fumo uscire dal legno, pensi che sei stato davvero fortunato ad evitare il colpo. Vai al **300**.

122

Non si trattava evidentemente di un falco. Non riuscendo a ricordare quale creatura è ancora paralizzata dal bastone, non puoi usarlo contro il Gargantis. Sei costretto a impugnare la spada. Vai al **147**.

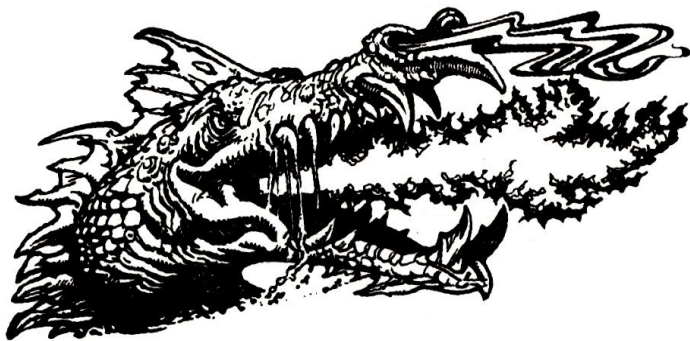
123

Direzioni l'anello verso il Licantropo e reciti la formula che il Bonekeeper ti ha insegnato.
Il Licantropo ulula terrorizzato e scappa via scomparendo nella notte alla ricerca di una nuova vittima. Vai al **36**.

124

Ti cospargi il corpo del sangue dei Camaleonti e aspetti di vedere cosa accade.
Lancia un dado: se il risultato è 1, vai al **163**; se è 2, vai al **272**; se è tra 3 e 6, vai al **361**.

125

La figura si avvicina lentamente, finché non riconosci l’orribile profilo di Razaak. Un sorriso compare sul suo volto quando vede il ciondolo a forma di Demone con le Corna appeso al tuo collo.
“Sono veramente felice di constatare che indossi un Talismano del Demone del Caos, sei un vero servo!” dice con una voce ghignante e gutturale.
All’improvviso non riesci più a muoverti.
Sei completamente in balia dei suoi comandi e ti inginocchi dinanzi a lui.
Puoi solo vedere la mano di Razaak colpire il tuo volto e succhiare tutta la tua energia vitale.
Sei diventato uno Zombie al suo servizio. Allansia è perduta per sempre.

126

La freccia passa a tutta velocità sopra la tua testa. Ora scegli il tuo avversario e ti prepari all’attacco.

NANO	Abilità 7	Resistenza 7

Se vinci, vai al **250**.

127

Quando arrivi in prossimità della collinetta, puoi vedere con i tuoi occhi da dove provengono quelle grida d'aiuto. Una giovane donna è appesa a testa in giù a un albero. La sua gamba destra è legata a un ramo in alto e le braccia sono legate dietro la schiena, in modo che non possa liberarsi. Ti prega di tagliare le corde che la rendono prigioniera e ti offre come ricompensa la guarigione di tutte le tue ferite. Se ti fidi e la liberi, vai al **258**. Se invece la lasci lì e riprendi il cammino, vai al **382**.

128

Se hai congiunto le due le metà del bastone d'argento, dovresti sapere anche che tipo di arma hai attivato. Tu credi che sia:

Il Bastone del Tuono? Vai al **387**;
Il Bastone della Trasmutazione? Vai al **206**;
Il Bastone della Paralisi? Vai al **38**.

129

Raggiungi un bosco ben prima dei Goblin, galoppando tra alberi alti e contorti e una fitta vegetazione. E' oscuro e inquietante; quel po' di luce che potrebbe venire dall'esterno viene bloccata dalle fitte chiome degli alberi. Tiri le redini e fermi il cavallo, aspettando di vedere se i Goblin vogliono seguirti là dentro. Senti le loro urla da una parte all'altra del bosco, avvertendo una sorta di terrore nelle loro voci. Poi li senti riprendere a cavalcare e, mentre si allontanano, ti chiedi con un po' di apprensione come mai non siano voluti entrare nel bosco.
Ti guardi attorno con circospezione e sproni il cavallo a rimettersi in cammino. Vai al **365**.

130

Vieni fuori dalla tana e dai un'occhiata all'oggetto. Si tratta di una maschera di bronzo. Se vuoi indossarla, vai al **385**. Se invece vuoi disfartene, ti avvii verso il tunnel sulla parete opposta, vai al **297**.

131

Sei entrato in possesso di uno scudo magico, forgiato almeno due secoli fa. Chiamato dal suo costruttore "Defender", è certamente uno degli scudi più pregiati di tutta l'Allansia.
Ha l'insolito potere di difenderti dal lancio di fulmini magici. Puoi usarlo ovviamente anche per difenderti dai colpi di spada. Aggiungi 1 punto alla tua Abilità iniziale e recuperi 1 punto di Fortuna. Lo assicuri alla tua spalla e riprendi il cammino in direzione del Lago. Vai al **29**.

132

La tromba d'aria passa fortunatamente diverse centinaia di metri sopra di voi, mentre restate acquattati nel vostro nascondiglio. Quando il vento comincia a calmarsi, potete sedervi e tirare un respiro di sollievo. Borri corre immediatamente ad ispezionare il pallone e vi informa che ci vorranno circa due ore per ripararlo. Nel frattempo decidi di perlustrare la zona con Symm in cerca di cavalli o di

animali da soma che possano aiutarvi a trasportare il pallone. Dopo circa mezzora, notate una carovana trainata da cavalli che attraversa la pianura procedendo in direzione Nord-Ovest. Richiami l'attenzione di un uomo a cavallo, il quale si dirige verso di te accompagnato da altri due. Ti chiedono cosa vuoi e tu rispondi che sei in cerca di un animale da soma. Purtroppo non possono cederti uno dei loro muli o dei loro cavalli, ma sono disposti a offrirvi un passaggio su uno dei loro vagoni a costo di 3 pezzi d'oro a testa. Se disponi di 9 pezzi d'oro e vuoi spenderli per dirigerti a Nord-Ovest con la carovana, vai al **277**. Se invece non possiedi il denaro o preferisci rifiutare la loro offerta, prosegui la tua ricerca, vai al **325**.

133

La pietra colpisce in pieno la tua fronte, provocandoti un intenso dolore. Perdi 2 punti di Resistenza. Prima che l'Uomo Ratto abbia il tempo di ricaricare la fionda, li attaccate con le spade.

UOMO RATTO	Abilità 5	Resistenza 6

Ognuno di voi fronteggia un singolo avversario. Se vinci, vai al **22**.

134

Scendi dal cavallo e sguaini la spada per attaccare il Bonekeeper, armato con due lunghi bastoni d'osso.

BONEKEEPER	Abilità 5	Resistenza 6

La Valle delle Ossa maledice chi vuole fare del male al suo Bonekeeper. Se vinci, vai al **287**, ma perdi 3 punti di Fortuna.

135

Lasciata la foresta di Darkwood alle spalle, passate sopra il confine Ovest delle colline Moonstone, dove solo qualche giorno fa hai compiuto il tuo pericolosissimo viaggio.
La Foresta dei Ragni appare all'orizzonte e non sembra meno oscura e pericolosa della Foresta di Darkwood.
Dopo aver oltrepassato anche questa, il pallone vi conduce rapidamente in direzione Sud-Est verso il confine Sud delle Colline Moonstone, al di là del quale si estendono le Pianure.
"Qualche idea su dove atterrare?" chiede Borri, parlando con la bocca socchiusa mentre i suoi denti tengono stretta la sua vecchia pipa.
Osservi attentamente il suolo in cerca di eventuali segni di caverne o di ingressi di tunnel.
Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **59**. Se sei Sfortunato, vai al **160**.

136

Dalla sedia spuntano altre sbarre di ferro. La voce sibilante dice: "A morte gli intrusi". Una sbarra acuminata ti trapassa il cuore, mettendo fine ai tuoi giorni. Allansia è perduta per sempre.

137

Dopo aver cavalcato a lungo, ti fermi a fissare per un attimo il cupo cielo grigio, in cerca di eventuali pericoli provenienti dall'alto.

Non noti creature volanti, ma un inquietante silenzio ti fa sentire un brivido lungo la schiena.

Osservi con circospezione l'ambiente circostante alla ricerca di segnali del passaggio degli Orchi, ma non noti nulla di particolare. Improvvisamente il tuo cavallo nitrisce e si impenna sulle zampe posteriori.

Lancia due dadi.

Se il risultato è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **39**.

Se è maggiore, vai al **298**.

138

Siete quasi arrivati all'uscita del tunnel quando avvertite dei passi venire verso di voi.

Tenta la Fortuna.

Se sei Fortunato, vai al **274**.

Se sei Sfortunato, vai al **359**.

139

Non appena metti piede nella radura, accade qualcosa di sinistro. La terra attorno alle lapidi comincia a sollevarsi e da essa viene fuori un braccio di uno scheletro, e poi il teschio, e poi un altro, finché non avete ben sei scheletri di fronte a voi. Ognuno è armato con una spada di ferro. Animati dal tuo anello, gli scheletri si lanciano contro di voi: tre attaccano te e tre attaccano Symm.

	Abilità	Resistenza
PRIMO SCHELETRO	6	5
SECONDO SCHELETRO	6	6
TERZO SCHELETRO	5	6

Se vinci, vai al **290**.

140

Il formaggio è duro e secco, ma è ancora nutriente. Recuperi 2 punti di Resistenza. Dopo che hai finito di mangiare, rimonti in sella al tuo cavallo e riprendi la tua cavalcata verso Est. Vai al **292**.

141

Se possiedi delle pietre levigate, vai al **172**. Se non ce l'hai, va al **357**.

142

Il resto della giornata trascorre senza altri problemi e al calar del sole cominciate a vedere Stonebridge in lontananza.
Se preferisci accamparti fuori le mura di Stonebridge, vai al **92**.
Se invece vuoi proseguire la tua ricerca del cimitero dentro Stonebridge, vai al **316**.

143

I Giganti Rad vengono verso di te e non sembrano affatto intimoriti dalla tua spada. Questi possenti mostri sono stati attivati dalla luce e saranno per te degli avversari molto ostici.

	Abilità	Resistenza
Primo GIGANTE RAD	10	5
Secondo GIGANTE RAD	10	6

Li affronti uno alla volta. Se vinci, vai all’**87**.

144

Anche Borri e Symm riescono a sconfiggere i loro avversari, non senza aver preso numerosi colpi. Mentre loro si medicano le ferite, tu esamini i corpi dei Doragar e trovi una borsetta di cuoio attaccata alla cintura del loro comandante. All’interno c’è una chiave di bronzo e un piccolo contenitore di latta con dentro della polvere. Prendi la chiave e mostri a Symm il contenitore. “Tabacco in polvere”, dice sconfortato, “Solo robaccia”. Svuotate a terra il contenitore di latta che non contiene null’altro. Adesso devi decidere cosa fare. Se vuoi proseguire lungo il tunnel, vai al **398**. Se invece vuoi tornare indietro e prendere l’altro passaggio, vai al **222**.

145

Hai appena indossato la maschera della morte di Agra. Forgiata dai Sommi Sacerdoti di Agra, nel Sud dell’Allansia, questa maschera veniva data alle sfortunate vittime sacrificali nei giorni del raccolto. Essa ha il potere di indurre chiunque la indossi a pugnalarsi mortalmente. I Sommi Sacerdoti dominavano i loro sudditi facendogli

credere che le vittime sacrificali si suicidavano di loro iniziativa. Mentre Borri e Symm richiudono la botola, tu sguaini la spada di Razaak e te la conficchi dritto al cuore. In pochi secondi cadi a terra senza vita, mentre Borri e Symm restano immobili non sapendo più cosa fare. Il regno di Allansia è perduto per sempre.

146

Cominci a scalare la collina seguendo il decorso tortuoso del fiume. Dopo circa un'ora, il terreno diventa paludoso e il cavallo comincia ad avere difficoltà a proseguire. Sembra che in questo punto il fiume saltuariamente straripi allagando la valle. Se vuoi continuare a proseguire verso Nord, vai al **249**. Se invece ci hai ripensato e vuoi attraversare il fiume e dirigerti a Est, vai al **53**.

147

Salti giù nella fossa, dove la melma ti arriva fin su al ginocchio. Il Gargantis è spaventosamente grande e tu gli arrivi a stento ai fianchi. Batterlo non sarà un'impresa semplice.

GARGANTIS Abilità 12 Resistenza 24

Se riesci in qualche modo a uccidere questa bestia enorme, vai al **220**.

148

Raggiungete l'ultima collina, dalla cui vetta finalmente potete vedere la Pianura di Windward. Cavalcate fino al tramonto e trascorrete una notte serena in una capanna abbandonata sulla sponda Nord del fiume Silver. Poco dopo

l'alba, siete di nuovo in sella cavalcando in direzione della torre di Yaztromo. Raggiungete la vostra destinazione in mattinata e, giunti in prossimità della torre, cominci a chiamare entusiasta il tuo vecchio amico. Purtroppo nessuno risponde e il sorriso svanisce rapidamente dal tuo viso. Assicuri il cavallo a un albero e prosegui a piedi lungo il percorso fino alla porta della torre. Noti con sospetto che il giardino, fino a pochi giorni prima rigoglioso, è ingiallito e appassito, e che sono cresciuti dappertutto degli orribili cespugli con lunghe spine nere, i quali sembrano soffocare le altre piante. Suoni il campanello d'ottone ma nessuno risponde. In quel momento, un grosso corvo vola giù da una finestra della torre, lasciando cadere a terra un pezzo di carta. Lo prendi e realizzi subito che si tratta di un messaggio di Yaztromo:

Caro Amico,
Mi dispiace di non essere qui per incontrarti. Sono molto occupato con la preparazione di una pozione.
Prosegui il tuo cammino verso Est e mi incontrerai alla capanna di legno lungo il confine della Foresta di Darkwood.
Yaztromo.

Riferisci a Symm del messaggio e vi dirigete in fretta verso i vostri cavalli. Mentre cavalcate verso Est, cominci a chiederti se Yaztromo non sia in pericolo. Dopo aver percorso circa un chilometro lungo il confine della foresta, senti una voce chiamarti tra gli alberi e dire: "Se stai cercando Yaztromo, io so dove trovarlo". Se vuoi fermarti per capire da dove proviene quella voce, vai al **237**. Se invece vuoi proseguire per la tua strada, vai al **68**.

149

Sei incantato dalla bellezza di quei preziosi, ma cercare di impossessartene sarà l'errore più grande della tua vita. Al

contatto con i gioielli, il tuo corpo si cristallizza immediatamente e diventi tu stesso un diamante.
Hai salvato il regno di Allansia, ma hai pagato con la vita la tua cupidigia.

150

Trascorri il resto della giornata cavalcando e, prima del calar del sole, vai alla ricerca di un posto adatto per accamparti e trascorrere la notte.
Ti organizzi comodamente per dormire, ma vieni svegliato nel cuore della notte da un forte ronzio di ali. Alla tenue luce della luna piena, intravedi due oggetti svolazzare sopra alla tua testa.
Tra queste colline non possono essere altro che due Scarafaggi Giganti di Fuoco.
Questi strani scarafaggi attaccano indiscriminatamente gli umani, infliggendo serie ferite con due grosse chele.
In pochi secondi sei in piedi per affrontarli. Li combatti uno alla volta:

	Abilità	Resistenza
Primo SCARAFAGGIO	5	4
Secondo SCARAFAGGIO	5	4

Se vinci, vai al **113**.

151

Mentre attraversate il tunnel, noti che una candela anziché essere sorretta da un teschio come le altre, è posizionata su un elmo di ferro.
Ti chiedi se questa cosa possa avere un senso.
Se vuoi provare a indossare questo elmo, vai al **197**.
Se invece vuoi proseguire, vai al **281**.

152

L’oggetto nel cielo è una gigantesca creatura alata, con la coda e il collo lungo. Misura circa venticinque metri in lunghezza e ha il corpo coperto di squame rosse. Alcuni dragoni sono innocui, altri sono ostili, ma un Dragone Rosso adulto è sempre temibile e, cosa peggiore, può sputare palle di fuoco dalla bocca.

“Borri, porta giù a terra questo affare, o finiremo tutti arrostiti”, urla Symm.

Purtroppo è tardi, il Dragone ha già lanciato una sfera infuocata verso di voi. La sfera sibila in aria e colpisce in pieno il pallone, il quale si disintegra in un istante. Voi cominciate a precipitare inesorabilmente al suolo. Se sai come invocare un Suma in tuo aiuto, vai al paragrafo corrispondente al suo numero. Altrimenti, vai al **106**.

153

Appena inizi la salita, il Gigante scaglia contro di te un enorme macigno.

Lancia un dado.

Se esce 1, vai al **374**. Se esce 2-6, vai al **330**.

154

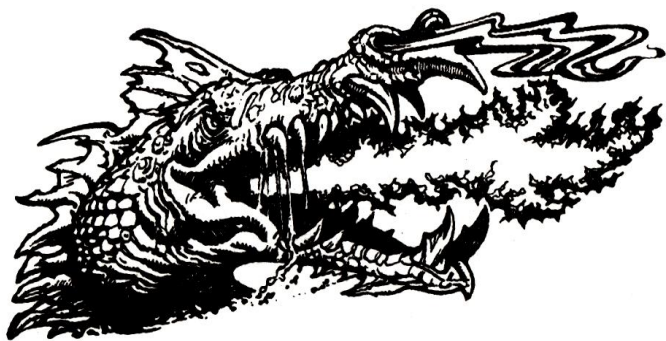
Nonostante le difficoltà, riesci a mantenere la presa e a cacciare giù l’Hobgoblin dalla tua gamba, il quale cade al

suolo con un urlo di dolore. Scampato il pericolo, ti arrampichi rapidamente alla corda e balzi nel cesto. Vai al **226**.

155

Frughi nelle borse dei Goblin e trovi 2 pezzi d'oro, del formaggio raffermo e uno specchio rotto in una cornice d'argento. Tieni i 2 pezzi d'oro e lo specchio.

Esamini il formaggio; se vuoi assaggiarlo, vai al **46**.

Se invece vuoi buttarlo via, puoi scegliere se proseguire verso Est (vai al **280**), oppure scendere dalla collina e dirigerti a Nord attraversando un piccolo boschetto che vedi nella valle (vai al **203**).

156

La sola luce che illumina il tunnel proviene da alcune candele nere.

Alcune di esse emanano una luce forte, mentre altre sono molto fioche perché quasi esaurite.

Se vuoi aspettare per vedere se qualcuno viene a sostituire le candele esaurite, vai al **191**.

Se invece preferisci proseguire, vai al **217**.

157

Yaztromo ti da un po' di cibo nutriente (recuperi 2 punti di Resistenza) e poi ti ricarica la fiala di Pozione Curativa con un quantitativo sufficiente per 5 sorsi. Montate in sella e, prima di partire, Yaztromo dice: "Cercate il cimitero dei fantasmi ma non perdete troppo tempo. Dopo averlo trovato, recatevi subito al villaggio di Stonebridge e chiedete di Borri. Vi aiuterà a risparmiare un sacco di tempo!" Tu e Symm spronate i cavalli al galoppo e vi dirigete verso Ovest lungo il confine della foresta Darkwood. In meno di un'ora diventa troppo buio per proseguire e vi accampate in un posto che vi sembra sicuro per dormire. Accendete un grosso fuoco e vi date i cambi per stare di guardia durante la notte. Tu rimani sveglio per primo e, non molto prima di mezzanotte, cominci a sentire un pianto sofferente provenire dagli alberi.

Svegli Symm e decidi cosa fare. Se decidi di andare a vedere di cosa si tratta, vai al **244**. Se invece decidi di ignorare la faccenda, vai al **345**.

158

La pietra che Symm ha posto sulla tua fronte possiede delle proprietà curative in grado di contrastare il tocco del Fantasma di Ghiaccio. Il tuo corpo torna a riscaldarsi e tu riprendi gradualmente conoscenza. Sei ancora vivo, ma hai

perso 2 punti di Resistenza. Symm ti racconta cosa è successo, aggiungendo che sia lui che Borri sono riusciti ad evitare il tocco dei Fantasmi di Ghiaccio, che sono poi scomparsi lungo il tunnel. Essendo tornato tutto alla normalità, abbandonate l'idea di cercare passaggi segreti e attraversate tranquillamente il tunnel tra le due statue. Vai al **56**.

159

Il percorso tra il fiume e le colline ben presto diventa difficile da attraversare a cavallo, per la presenza di massi, alberi caduti e di una fitta vegetazione. Sull'altra sponda invece il percorso sembra migliore, quindi decidi di dirigere il cavallo in quella direzione. Attraversi il fiume senza troppe difficoltà e procedi. Vai al **284**.

160

Volate lentamente sopra la pianura, ma non notate niente che catturi la vostra attenzione. Senza perdere la concentrazione, chiedi a Borri di atterrare prima di allontanarvi troppo dalla zona. Il Nano esegue le tue istruzioni e toglie aria al pallone, che comincia a perdere

quota gradualmente. Vi reggete forte durante l'atterraggio e, quando il cesto tocca finalmente il suolo, nessuno di voi ha riportato ferite. Mentre sgonfiate il pallone, Borri dice: "Avremo sicuramente bisogno ancora di questo pallone, ma come lo trasportiamo?" "Non preoccuparti", dice Symm, "Ho intravisto una mandria di buoi a meno di un chilometro. Andrò lì e ne prenderò uno da usare come animale da soma, mentre voi cercate di fare una slitta che possa trasportare il pallone. Ci impiegherò meno di un'ora". Costruite una slitta con i rami di un albero e avete appena finito quando vedete Symm ritornare con un bue. Il docile animale trasporta la slitta con facilità e siete pronti a proseguire. "Bene, questi maledetti tunnel potrebbero essere a Nord o a Sud rispetto a dove siamo adesso", argomenta Symm in maniera logica. Se vuoi dirigerti a Nord, vai al **30**. Se vuoi dirigerti a Sud, vai al **229**.

161

Il ratto era portatore della Peste e in poco tempo cominci a sentirti debole e malato. Perdi 6 punti di Resistenza e 1 punto di Abilità. Se vuoi ancora guardare nella cassa, vai al **211**. Altrimenti lasci definitivamente la caverna, vai al **386**.

162

Dopo un'altra ora di percorso tra le colline, raggiungete la vostra meta. Al fondo di una valle compare davanti a voi una gigantesca fessura, attraverso la quale fuoriesce un vapore putrido. Vi fermate al margine per guardare all'interno. Da un lato ci sono degli scalini che scendono in una spirale oscura. Vi fermate un attimo per decidere cosa fare. Se vuoi aspettare finché non compaia qualche servo di Razaak, vai all'**81**. Se invece preferisci scendere le scale, vai al **381**.

163

Una delle tue braccia comincia a perdere sensibilità, finché non sei più in grado di muoverla. Perdi 2 punti di Abilità. Per tutto il resto dell'avventura non sarai più in grado di maneggiare uno scudo, usare un arco o una balestra se ne avrai l'opportunità. Imprechi e la possibilità di mimetizzarsi è solo una magra consolazione. Sproni il cavallo e riprendi il tuo cammino verso Est. Vai al **180**.

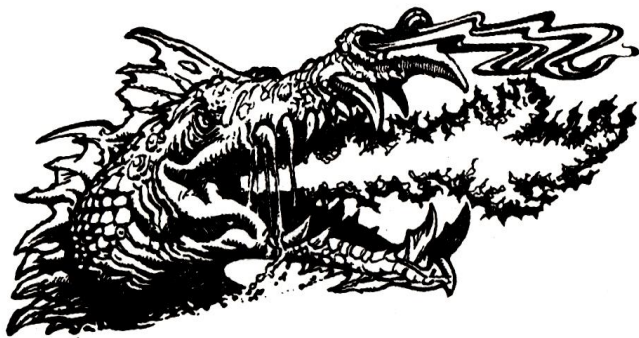
164

Scuoti la testa incredulo. Yaztromo si avvicina e ti abbraccia dicendo: "Amico mio, hai fatto per Allansia molto di più di quello che mi aspettassi da te…ma evidentemente non è stato abbastanza!" All'improvviso ti accorgi che era tutta un'illusione. La figura di Yaztromo scompare e in un istante vedi la mano di Razaak che colpisce il tuo volto e comincia a succhiare tutta la tua energia vitale. Sei diventato uno Zombie al suo servizio. Allansia è perduta per sempre.

165

Con la mente pervasa da orribili pensieri, non ti accorgi che qualcuno ti sta seguendo, fin quando un rumore di zoccoli al galoppo non ti riporta alla realtà.
Ti guardi alle spalle e vedi un Centauro corazzato che si sta avvicinando minacciosamente.
Il tuo cavallo è troppo stanco per cercare di fuggire, quindi non ti resta che affrontare il tuo avversario, armato di una lunga lancia.

CENTAURO Abilità 10 Resistenza 10

Mezzo uomo e mezzo cavallo, il centauro si rivela un avversario ostico in battaglia.
Se vinci, vai al **289**.

166

Symm vede la creatura appena in tempo e ti spinge via dalla sua traiettoria.
Il mostro conosciuto come Mangiatore di Ferro cade in modo innocuo al suolo e voi potete proseguire lungo il tunnel.
Vai al **151**.

167

Ben presto vedete comparire un uomo anziano completamente calvo, vestito con una tunica gialla, coperta di strani simboli. Sebbene proceda spedito lungo il suo percorso, il vecchio è cieco e tasta il terreno avanti a sé con un bastone. Quando arriva vicino a voi si ferma, ma non dice nemmeno una parola. Se vuoi parlargli, vai al **96**. Se invece vuoi ignorarlo, riprendete a camminare verso la cima della collina, vai al **313**.

168

Sempre pronto a fronteggiare nuove insidie, attraversi lentamente il bosco. Ben presto raggiungi una piccola radura dove il suolo è coperto da funghi tondeggianti dal colore viola intenso. Se vuoi attraversare la distesa di funghi, vai al **337**. Se invece vuoi aggirare la radura, vai al **302**.

169

Ti arrampichi ed esci fuori dalla tana. Non ti resta che proseguire verso il tunnel nella parete opposta. Vai al **297**.

170

Un fulmine ti colpisce con violenza e il dolore dello shock elettrico si diffonde per tutto il tuo corpo. Lancia un dado, aggiungi 3 al numero uscito e sottrai il valore dal tuo punteggio di Resistenza. Riduci inoltre il tuo punteggio di Abilità di 1 punto. Se sei ancora vivo, vai al **300**.

171

Stai cavalcando da quasi un giorno e il tuo cavallo comincia a mostrare segni di stanchezza. Se vuoi fermarti a riposare e

ad abbeverare il cavallo presso un piccolo ruscello, vai al **77**. Se decidi di proseguire al galoppo, vai al **190**.

172

Mentre sprofondi in uno stato di incoscienza, a Symm viene in mente che alcune pietre in Allansia possono essere usate per assorbire il freddo dal corpo, anche dopo il tocco di un Fantasma di Ghiaccio. A quel punto esamina quelle pietre levigate che avevate trovato e prova a usarle in tuo soccorso. Ne appoggia una sulla tua fronte, si siede e aspetta. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **158**. Se sei Sfortunato, vai al **285**.

173

La grossa pietra passa di poco sopra alla tua testa e, con un rumore sordo, sbatte al suolo alle tue spalle. Il Gigante della Collina urla di rabbia e afferra la sua clava di legno per colpirti.

GIGANTE DELLA COLLINA   Abilità 9   Resistenza 10

Se vinci, vai al **282**.

174

Tappandoti le narici, ti tuffi nell’acqua e realizzi che la fossa deve essere molto profonda. Cerchi di rimanere a galla, ma qualcosa ti afferra le caviglie e ti porta giù. Sei preda dei tentacoli di un terribile mostro, creato da Razaak in persona. Si avvinghia tanto forte al tuo corpo che tu non sei in grado di sguainare la spada per difenderti. Lotti fino alla fine senza riuscire a liberati e la tua avventura finisce qui, nel fondo di una pozza di acqua putrida.

175

Lo zaino contiene 4 pezzi d'oro, una candela e una pergamena arrotolata. Metti i pezzi d'oro e la candela nello zaino ed esamini la pergamena. C'è qualcosa scritto al suo interno.
Se vuoi srotolarla, vai al **268**.
Altrimenti puoi disfartene e, se non l'hai già fatto, esaminare il bastone (vai al **360**), oppure provare ad indossare l'elmo (vai al **111**).
Se invece vuoi tornare indietro e raggiungere il tuo cavallo, vai al **221**.

176

Ripercorrete la strada che avete fatto e al primo pomeriggio siete di nuovo al punto di partenza. Borri comincia a fare dell'ironia su questa cosa, ma né tu né Symm siete inclini alla risata. Senza riposarvi nemmeno un attimo, proseguite decisi verso Nord. Vai al **30**.

177

Proseguite in fila indiana lungo il tunnel e, dopo aver percorso alcuni metri, si attiva una trappola mortale. Solo Razaak e i suoi seguaci sanno che questo tunnel può essere attraversato da una sola persona alla volta. Una bilancia nascosta misura il peso a metà del percorso e se esso eccede quello di una persona, mette in moto un meccanismo che apre il pavimento. Cadete tutti e tre in una fossa buia dopo un volo di quindici metri. Il regno di Allansia è perduto per sempre.

178

Nonostante il cielo scuro, a un tratto noti un'ombra volare rapidamente sopra la tua testa. Guardi in alto e vedi una creatura alata, con la testa di aquila e il corpo di leone, piombare dritto su di te per attaccarti. La creatura ha delle briglie attorno alla testa ed è cavalcata da una donna dall'aspetto selvaggio con indosso una rude pelliccia. La Ragazza Barbara ha un Griffin come destriero, una creatura devota e aggressiva.

GRIFFIN Abilità 10 Resistenza 10

Se vinci, vai al **230**.

179

Il vecchio sorride con un cenno del capo.
"Quello che state facendo è qualcosa di straordinario e memorabile, mi farebbe molto piacere esservi in qualche modo d'aiuto. Io ero un famoso interprete di simboli e linguaggi, fin quando il malvagio Lord Azzur non mi rinchiuse nelle sue prigioni a Port Blacksand e mi cavò gli occhi. Il mago Nicodemus riuscì a liberarmi, ma ovviamente ho perso quasi tutte le mie capacità. Tuttavia se hai con te qualcosa di scritto di cui non riesci a capire il significato, puoi cercare di leggermela e io sarò lieto di aiutarti".
Se possiedi un frammento di pergamena con delle strane scritte, vai al **336**. Se non ce l'hai, vai al **195**.

180

Raggiungi la vetta della collina successiva e scopri con orrore che il suolo è ricoperto da enormi ossa di creature sconosciute. Alcune sono ammassate le une sulle altre, altre sono disperse su una superficie più ampia. All'improvviso noti una figura incappucciata, vestita di nero, muoversi rapidamente tra un cumulo d'ossa e un altro. "Vai via! Vai via!" grida con voce piena di paura. Se vuoi avvicinarti, vai al **70**. Se invece vuoi cavalcare attorno alla Valle delle Ossa, vai al **369**.

181

Ispezioni il fondo della faglia e trovi, in una parete, una spaccatura grande abbastanza per infilartici dentro e, nella parete opposta, una leva posizionata su di essa. Se vuoi attraversare la spaccatura, vai al **396**. Se invece vuoi provare ad abbassare la leva, vai al **321**.

182

Indossi il braccialetto e, sebbene non avverti nell'immediato alcun effetto, la tua percezione del campo visivo è completamente distorta. Gli oggetti sembrano più vicini di

quello che realmente sono e di conseguenza la tua abilità nei combattimenti è compromessa. Perdi 2 punti di Abilità e 1 punto di Fortuna. Ora decidi la tua prossima mossa. Se vuoi andare alla ricerca della caverna del Gigante, vai al **241**. Se invece preferisci rimetterti in cammino verso Ovest lungo la valle, vai al **67**.

183

Non appena ti avvicini al fuoco, senti la voce di un uomo che dice: “Fermati, o una freccia si conficcherà nel tuo petto”. È molto buio e non riesci a scorgere nessuno. Decidi di non andare oltre per precauzione e tiri le briglie del cavallo in modo da fermarti. L’uomo allora riprende la parola: “Saggia decisione straniero. Ora dimmi, sei un uomo Retto o un servo del Caos?” Risponderai “uomo Retto” (vai al **308**) o “servo del Caos” (vai al **270**)?

184

La grande porta di granito si spalanca lentamente e tu accedi in una sala piena di una gelida foschia. In lontananza, vedi una figura con indosso una lunga tunica venire nella tua direzione.

Se indossi un ciondolo con un talismano a forma di Demone con le Corna, vai al **125**.

Se non ce l’hai, vai al **276**.

185

Procedi lentamente verso Nord e due ore dopo noti una grotta a metà della strada che porta in cima alla collina dalla parte opposta della valle.

Se vuoi attraversare il fiume per esplorare la grotta, vai al **97**.

Se invece vuoi continuare a seguire il fiume, vai al **159**.

186

Borri raccoglie un po’ d’acqua nel suo elmetto e la versa nel pentolone. Il vapore che originava da lì si attenua, ma nello stesso tempo si verifica un’altra reazione chimica che sprigiona un gas velenoso.

Cominciate a tossire incontrollabilmente e a soffocare, finché non cadete al suolo senza vita.

187

Ti avvicini lentamente al Gigante, pronto a sguainare la spada in caso che le cose non dovessero prendere la giusta piega.

Quando gli sei vicino abbastanza, lanci i pezzi d'oro ai suoi piedi e sproni il cavallo al galoppo. Gli passi accanto velocemente e lui sembra ignorarti del tutto, concentrato a raccogliere i suoi soldi.

Quando ti consideri definitivamente fuori dal raggio d'azione del Gigante, riprendi una cavalcata più tranquilla lungo la valle. Vai al **67**.

188

La scatola contiene l'animale domestico del Troll, una tarantola velenosa. Appena la apri, il ragno fugge via e comincia a salirti su per il braccio. Cerchi di scrollartelo di dosso.

Lancia due dadi.

Se il totale è uguale o inferiore alla tua abilità, vai al **204**.

Se il totale è invece maggiore, vai al **305**.

189

Metti la chiave di bronzo nella serratura e la giri. Nonostante aver chiuso il lucchetto, la porta si apre senza alcuna difficoltà. Ancora perplesso, attraversi la porta e ti ritrovi in una stanza adornata con statue di demoni e divinità infernali. Alla fine della stanza, c'è uno Scheletro seduto su un trono, con indosso una tunica d'oro e porpora e una corona ingioiellata. Alle spalle del trono, c'è un'immensa porta di granito. La mandibola dello Scheletro comincia a muoversi e con una voce profonda dice:
"Io sono Ungoth, Signore degli Scheletri, maestro della conoscenza infernale e guardiano della cripta del negromante Razaak. Cosa ci fai tu qui, essere strisciante?"
Senza farti prendere dal panico, pensi a cosa rispondere.
Se vuoi dire che sei di ritorno da Port Blacksand, dove eri andato per comprare armi e per invitare Lord Azzur a unirsi a Razaak nella conquista di Allansia, vai al **364**.
Se vuoi invece attaccare lo Scheletro con la spada, vai al **223**.

190

Il tuo cavallo è esausto e, giunto a metà della collina, comincia a rallentare. Il suo respiro è affannoso e ti fermi, per paura che svenga. Perdi 1 punto di Fortuna. Ti volti e vedi i Goblin che ormai ti sono alle calcagna. Non hai altra scelta che affrontarli in battaglia.

	Abilità	Resistenza
Primo GOBLIN	5	5
Secondo GOBLIN	5	6
Terzo GOBLIN	6	5
Quarto GOBLIN	6	6

Li affronti uno alla volta. Se vinci, vai al **155**.

191

Dopo circa dieci minuti di attesa, cominci a sentire un rumore di catene che battono al suolo. Ben presto vedi comparire una figura nell'ombra. Quando passa accanto a una candela, puoi distinguere che si tratta di uno Zombie, con la pelle raggrinzita e piena di cicatrici, vestito di stracci e con i piedi legati da una catena. Si ferma a circa tre metri di distanza da te per sostituire una candela. Se vuoi attaccarlo, vai al **101**. Se vuoi aspettare che si allontani per proseguire nel tunnel, vai al **217**.

192

Il ratto, incapace di aggrapparsi all'armatura, scivola a terra e tu lo uccidi rapidamente con la spada. Ora puoi guardare cosa contiene la cassa. Vai al **211**.

193

Il Cristallo della Salvezza protegge te e i tuoi amici dall'attacco mentale che vi avrebbe condotto alla follia. Ora che avete compreso quanto potente sia il Gargantis, decidete di fermarvi e pensare un attimo a quale sia il modo migliore per sconfiggerlo. Se vuoi scendere nella fossa e attaccarlo con la spada, vai al **147**. Se invece vuoi usare qualche oggetto, vai al **375**.

194

Ben presto raggiungi alcune colline boscose. Decidi di non correre ulteriori rischi e devii leggermente il tuo cammino verso Est. Vai al **252**.

195

Il vecchio scuote le spalle e dice: “Bene, temo di non potervi essere di aiuto in alcun modo. Ora devo andare. Vi auguro di riuscire valorosamente nella vostra impresa!” Vi congedate dal vecchio, meravigliandovi del fatto che egli non sia assolutamente turbato dal dover andare in giro da solo in queste terre così pericolose. In un attimo siete di nuovo in cammino seguendo Symm. Vai al **313**.

196

Fingendo di non aver visto gli Uomini delle Colline, vi dirigete verso le rocce dove sono nascosti. Quando siete a meno di venti metri di distanza, balzano fuori scoccando due frecce verso di voi. Ad ogni modo eravate preparati all’imboscata e vi acquattate in modo che le frecce passino sopra le vostre teste. Sguaini la spada e ti prepari ad attaccarli. Dirigi il cavallo verso il più vicino dei due, vestito con pelli di animali, che si difende furiosamente con la sua mazza di pietra.

UOMO DELLE COLLINE	Abilità 6	Resistenza 5

Se vinci, vai al **200**.

197

Appena indossi l’elmo, esso si modella sulle forme del tuo cranio e non riesci più a togliertelo. Hai sfortunatamente

indossato l’Elmo della Codardia. Da questo momento, ogni volta che stai per iniziare un combattimento, lancia due dadi. Se il totale è uguale o inferiore al tuo punteggio di Abilità, avrai abbastanza coraggio per iniziare la battaglia. Se il totale è superiore, invece, sarai preso dal panico e non offrirai alcuna resistenza al tuo avversario, che ti ucciderà all’istante. Perdi 2 punti di Fortuna. Maledicendo la tua scelta, riprendi a camminare lungo il tunnel. Vai al **281**.

198

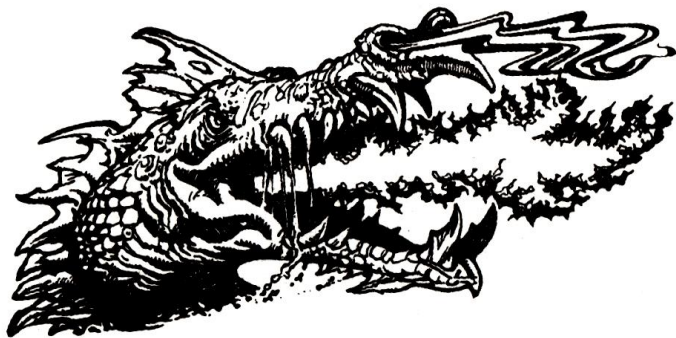
Con tono annoiato, replichi che non hai la minima idea di quanto possa costare un martello da guerra. “Te lo dico io, trentacinque pezzi d’oro!” dice Borri con enfasi. “È ridicolo. A quel prezzo potresti comprare un buon paio di stivali, una spada, uno scudo e avresti ancora denaro a sufficienza per un piatto caldo e una birra in taverna. Quando tornerò a casa, mi metterò a fare il fabbro e mi specializzerò in armi”. Borri va avanti per altre due ore, raccontandoti leggende di Nani e episodi della sua vita. Ma all’improvviso, Symm indica verso Ovest e grida: “Guardate, c’è qualcosa nel cielo e sta venendo verso di noi!"

Ti giri e cerchi di mettere a fuoco l’oggetto e il cuore comincia a sobbalzare. Vai al **152**.

199

Il gelido tunnel è illuminato dalla fioca luce di candele nere. Prosegui finché non ti imbatti in una grossa sedia di pietra, scolpita con le sembianze di un demone con la testa di capra.
Se vuoi sederti sulla sedia, vai al **26**.
Se invece vuoi ignorarla e proseguire lungo il tunnel, vai al **248**.

200

Ti guardi intorno e noti con piacere che Symm ha ucciso l'altro aggressore.
Nel loro nascondiglio trovate otto frecce che Symm dispone nella sua faretra prima di riprendere la vostra strada verso Ovest. Vai al **148**.

201

La tromba d'aria passa sopra le vostre teste, risucchiandovi insieme a un mucchio di detriti.
Venite sbalzati a cinquecento metri di distanza e, quando atterri al suolo, sei già morto, colpito da una roccia nel bel mezzo della tromba d'aria.

202

Noti qualcosa contro la parete. Ti avvicini e distingui chiaramente il cadavere di uomo, completamente infestato dai ratti, con due frecce conficcate dietro la schiena. Il cadavere ha ancora indosso un'armatura, ma non ha armi accanto a sé. Symm, invece, nota che la sua mano sinistra tiene stretto un oggetto. Si avvicina e, dopo averla aperta, scopre un amuleto d'osso a forma di scarabeo. Symm te lo porge, aggiungendo di credere nella sua spada più che in ciondoli che lo proteggano. Se vuoi prendere l'amuleto, vai all'**86**. Se invece preferisci lasciarlo dove si trova, vai al **315**.

203

Galoppi tra alberi alti e contorti e una fitta vegetazione. Il bosco è oscuro ed inquietante; quel po' di luce che potrebbe venire dall'esterno viene bloccata dalle fitte chiome degli alberi. Tiri le redini fermando il cavallo e avverti la sensazione che qualcuno ti stia osservando. Ti guardi attorno con circospezione e sproni il cavallo a rimettersi in cammino. Vai al **365**.

204

Ti scrolli il pericolosissimo ragno di dosso e lo schiacci sotto i piedi. "Troll", dice Borri scuotendo la testa. "Solo i Troll possono essere così stupidi da avere delle tarantole come animali domestici. Speriamo che non nasconda un serpente in quel carro". Se vuoi rovesciare il carro, vai al **366**. Se preferisci proseguire lungo il tunnel, vai al **40**.

205

Forzi il baule rompendone i cardini con la spada. All'interno non c'è niente, ad eccezione di una piccola bambola di creta.

Se vuoi prenderla, vai al **299**. Se vuoi lasciarla nel baule, riprendi il tuo cammino in direzione del lago, vai al **339**.

206

Sei sicuramente in possesso di un'arma magica, ma non hai la minima idea di cosa sia e di come attivarne i poteri. Sei costretto ad affrontare il Gargantis con la spada. Vai al **147**.

207

Appena ti avvicini alla borsa senti un grido animalesco e noti, appeso a un albero, un grosso umanoide coperto di peli, con indosso una pelliccia e con in mano un bastone di osso. L'Uomo Scimmia si lancia contro di te facendoti cadere da cavallo. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai all'**83**. Se sei Sfortunato, vai al **219**.

208

Consegni il pugnale al Bonekeeper. Lui lo esamina attentamente, grugnisce di soddisfazione e slaccia un marsupio di pelle che aveva appeso al collo. Ti consegna un anello con una luna piena intagliata sopra.

“Ti proteggerà dai Licantropi” dice orgogliosamente, “Ti basterà puntarlo contro uno di loro e dire ‘Un due e tre, fuggi via da me’, e questo è tutto”.

Ringrazi il Bonekeeper e ti congedi da lui per riprendere la tua cavalcata oltre la Valle delle Ossa. Vai al **369**.

209

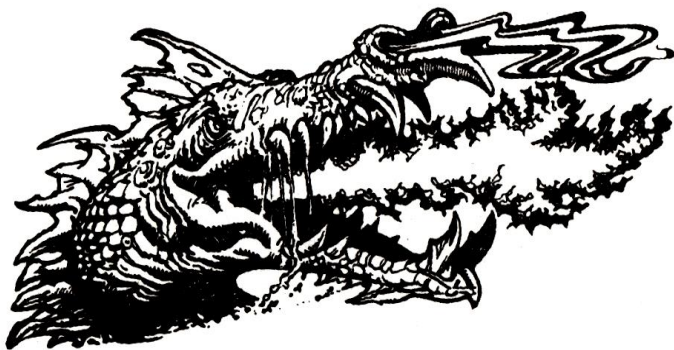
Un istante prima della tua morte, vedi un lampo di luce bianca sprigionarsi dalle dita di Razaak e colpirti dritto al cuore. Niente al mondo potrebbe sopravvivere a una raffica di energia così potente.

210

Lasciata la foresta di Darkwood alle spalle, passate sopra il confine Ovest delle colline Moonstone, dove solo qualche giorno fa hai compiuto il tuo pericolosissimo viaggio. La Foresta dei Ragni appare all’orizzonte e non sembra meno oscura e pericolosa della Foresta di Darkwood. Ben presto vi lasciate alle spalle anche quella e, dopo aver incrociato il confine Sud delle colline Moonstone, comincia il tuo viaggio sopra le Pianure. Trascorrono diverse ore e tu ti culli in una falsa sensazione di sicurezza data dalla tranquillità del volo. Infatti, appena arrivate in prossimità della Piana di

Bronzo, le nuvole sembrano essere più scure e minacciose che mai. Il vento comincia a soffiare forte e in pochi minuti si scatena una violenta tempesta. “Se non la smette subito, siamo costretti ad atterrare qui”, urla Borri. All’improvviso vedete all’orizzonte un vortice d’aria muoversi verso la vostra direzione.
“È una tromba d’aria!” grida Borri. “Dobbiamo atterrare prima che ci colpisca! Abbiamo meno di tre minuti”.
Lancia un dado per determinare quanti minuti impiegate per atterrare.
Se esce 1 o 2, vai al **43**. Se esce 3-6, vai al **114**.

211

La cassa contiene due teschi umani ben rosicchiati e una piccola scatoletta di metallo.
La apri e al suo interno trovi un vecchio frammento di pergamena sbiadito con su scritto qualcosa in un linguaggio che non capisci. Alla base della pergamena riconosci il numero 66. Stanco di cercare di decifrare la pergamena, decidi cosa fare adesso.
Puoi scegliere di rompere la sfera (vai al **367**), oppure lasciare la caverna (vai al **386**).

212

Symm e Borri sono entrambi illesi, a parte un piccolo graffio sul braccio di Borri, purtroppo l'avventuriero è in fin di vita, con un pugnale piantato nello stomaco.
"È uno di voi che possiede la spada di Razaak?" chiede con un filo di voce. Tu rispondi che sei tu che possiedi l'arma.
"Allora la mia missione può dirsi completata. Ho un messaggio per te da parte di Yaztromo. Quando avrai sconfitto Razaak, dovrai fuggire immediatamente dalla sua cripta, altrimenti morirai".
Il valoroso avventuriero non ha il tempo di aggiungere altro e muore prima che tu possa ringraziarlo. Sapere che Yaztromo vi sta aiutando benché lontano, ti dà ancora più determinazione. Riprendete il cammino. Vai al **162**.

213

La tua imboscata ha avuto successo. I Goblin, avendo perso il vantaggio numerico, si mostrano in tutta la loro codardia e battono in ritirata. Ben presto torna la quiete intorno a te e puoi riprendere la tua missione. Se vuoi continuare a dirigerti verso Est, vai al **280**. Se invece vuoi scendere dalla collina e dirigerti a valle verso Nord, attraversando un boschetto, vai al **203**.

214

Man mano che proseguite lungo il tunnel, i rumori si fanno sempre più forti. Ben presto vedete delle figure che si muovono, le quali però non sembrano essersi accorte della vostra presenza. Due uomini magrissimi dalla pelle pallida stanno colpendo la parete del tunnel con dei picconi e un terzo sta caricando le rocce dentro una carriola. Camminate verso di loro e notate che hanno gli occhi protrudenti e lo sguardo fisso.
“I Doragar non erano altro che i supervisori di questi schiavi zombie che lavorano qui sotto”, dice Symm. “Ma per chi? Per il Gargantis? Ad ogni modo abbiamo ovviamente raggiunto la fine di questo tunnel e forse dovremmo girarci e tornare al bivio precedente”.
Se vuoi seguire quello che suggerisce Symm, vai al **338**.
Se invece vuoi raggiungere prima gli Zombie, vai al **256**.

215

Non vi siete addentrati neanche troppo nel boschetto quando, con vostra meraviglia, trovate un cimitero che sembra abbandonato da tempo. Le lapidi, alcune distrutte, altre coperte di muschio, sono invase da erbacce e rovi. Sguaini la spada e ti dirigi verso la prima lapide.
Se stai indossando un anello d’osso con un teschio inciso, vai al **139**.
Altrimenti, vai al **333**.

216

Oltrepassi la collinetta boscosa e intraprendi il tuo cammino verso una distesa sterminata di colline. Vai al **252**.

217

Il tunnel termina ai bordi di una grossa fossa, colma di acqua nera putrida. Non sembra che sia possibile proseguire oltre.

Se vuoi tornare indietro all'intersezione a T e prendere l'altro passaggio, vai al **199**.

Se vuoi saltare nella fossa piena d'acqua, vai al **174**.

218

Sbatti con la nuca su un sasso acuminato e perdi conoscenza.

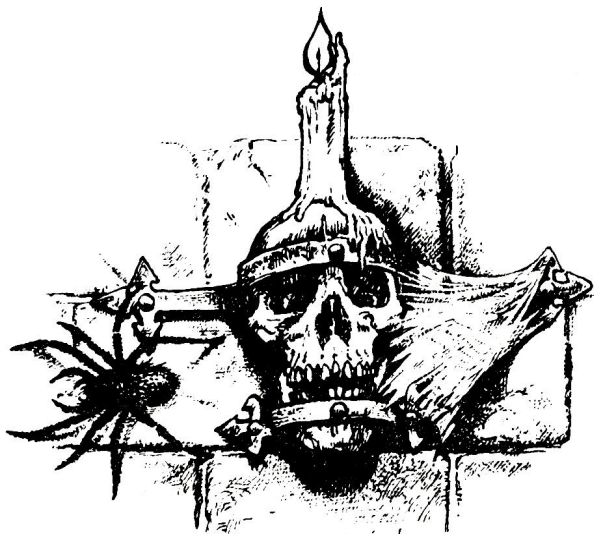
Vieni derubato, legato e lasciato in pasto agli avvoltoi da creature camaleontiche che il cavallo aveva avvertito mentre ti tendevano un'imboscata.

Senza saperlo, queste creature hanno condannato il regno di Allansia ad un tragico destino.

219

Con la caduta la spada ti scivola a terra e sei costretto ad affrontare l'Uomo Scimmia a mani nude.

UOMO SCIMMIA Abilità 8 Resistenza 7

Riduci di 2 punti la tua abilità per tutta la durata del combattimento. Dopo tre round, se sei ancora vivo, vai al **254**.

220

Barcolli esausto dopo aver sferrato l'ultimo colpo al mostro, che stramazza al suolo privo di vita. Borri e Symm esultano fragorosamente, ma tu riesci a stento a sentirli per via della stanchezza.

Ti aiutano a risalire nel tunnel e, mente tu ti riposi per lo sforzo, Symm si arrampica sul corpo del mostro e gli conficca il pugnale nella fronte per estrarne il corno. Poi salta giù e te lo porge con un sorriso di felicità. Tu ne

ammiri per un attimo la bellezza, prima di riporlo nella cintura.
“Andiamo”, dici ai tuoi amici, affrettandoti a percorrere il tunnel a ritroso. Passate di nuovo tra le statue degli scheletri ma fortunatamente non incrociate altri Fantasmi di Ghiaccio.
Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **54**. Se sei Sfortunato, vai al **138**.

221

Profondamente rincuorato, raggiungi il tuo cavallo che sta mangiando con soddisfazione l’erba lì intorno. Senza perdere altro tempo, monti in sella e riprendi il tuo cammino. Vai al **168**.

222

Il tunnel piega leggermente verso il basso. È illuminato da una fioca luce proveniente da candele appoggiate su teschi incastonati nella parete, posizionate a intervalli di circa trenta metri l’una dall’altra. Le vostre torce vi consentono di illuminare bene l’area intorno a voi, ma non siete in grado di vedere in profondità nel tunnel, né tantomeno di vedere la creatura gelatinosa che sta appesa al soffitto. Appena ci passate sotto, questa vi piomba addosso. Lancia un dado. Se esce 1-5, vai al **296**. Se esce 6, vai al **166**.

223

Non appena sguaini la spada, senti tutti i muscoli del corpo contrarsi e non riesci più a muoverti. Le tue braccia si irrigidiscono sempre di più, finché non vieni trasformato in pietra. Sei diventato una statua, che andrà a unirsi alle altre per impreziosire la stanza del Signore degli Scheletri.

224

Hai l'ulteriore sfortuna di essere stato abbandonato proprio sotto una Pianta Carnivora Gigante, un'enorme pianta coperta di rampicanti dalla forma di un vaso alto tre metri. Delle gigantesche spirali vengono fuori dal suo interno e ti avvolgono lentamente.

Ti sollevano dal suolo con facilità e ti spingono in profondità all'interno dell'apparato digerente della pianta, dove succhi acidi iniziano immediatamente a dissolverti.

225

Nella discesa riesci ad aggrapparti a un ramo, evitando di cadere verso una morte certa. Prosegui cautamente, seguito dai tuoi compagni di viaggio, fino ad arrivare a terra. Borri guarda verso ciò che rimane del pallone e dice:

"Non volerò mai più su quel pallone in vita. Ah bene, lasciamo stare. Dovrò solo farne uno uguale quando tornerò a casa".

Ad ogni modo, la casa sembra essere qualcosa di molto lontano in quel momento, nel bel mezzo della Foresta dei Ragni.

Decidi di prendere l'iniziativa e sproni Symm e Borri a seguirti, anche se in verità non hai la minima idea di dove stai andando. Vai al **15**.

226

Il pallone prende lentamente quota e, guardando in basso, vedete i sei Hobgoblin che si preparano a scagliare frecce verso di voi. Lancia un dado per determinare quante frecce raggiungono il loro bersaglio. Per ogni freccia, lancia di nuovo un dado. Se esce 1-5, la freccia si conficca nel cesto. Se esce 6, la freccia colpisce te, facendoti perdere 2 punti di Resistenza. Se sei ancora vivo, vai al **294**.

227

Il lancio del pugnale dello Spirito Vendicatore è mortale. La punta ti perfora il cuore. Il Bonekeeper è stato vendicato.

228

Sollevi la botola e rimani guardingo qualche passo indietro. Avverti un rumore come un ringhio e, subito dopo, vedi uscire dalla botola una grossa creatura. Ha le sembianze di un felino, con la pelliccia rosso fuoco, dei lunghi artigli e denti affilati. Il Gatto Infernale instilla paura nei suoi avversari con i suoi occhi spiritati.
Lancia un dado. Se esce 1-4, vai al **251**. Se esce 5 o 6, vai al **340**.

229

Vi trascinate lentamente lungo le Pianure per tutta la giornata, senza trovare alcuna traccia dei tunnel. Perdi 1 punto di Fortuna. Al calar del sole il vostro umore è triste e difficilmente qualcuno intraprende qualche discorso. Vi accampate per la notte e al mattino seguente discutete del problema. Decidete di mettere ai voti quale direzione seguire. Lancia un dado per Borri. Se il numero è dispari, voterà per andare a Nord, se è pari voterà per andare a Sud. Ripeti la stessa operazione per Symm. A questo punto tu potresti avere il voto decisivo, a meno che loro due non siano d'accordo ad andare in una specifica direzione.

Se il gruppo vota di andare a Nord, vai al **176**.

Se il gruppo vota di andare a Sud, vai al **17**.

230

Il Griffin, ormai agonizzante, cerca di librarsi in cielo, ma dopo pochi istanti cade a terra come un sasso, a circa duecento metri di distanza. Non riesci più a vedere la ragazza Barbara che era in groppa e deduci che anche lei è ferita o morta.

Se vuoi raggiungerla per controllare, vai al **358**.

Se invece vuoi riprendere il tuo cammino verso il Lago, vai al **29**.

231

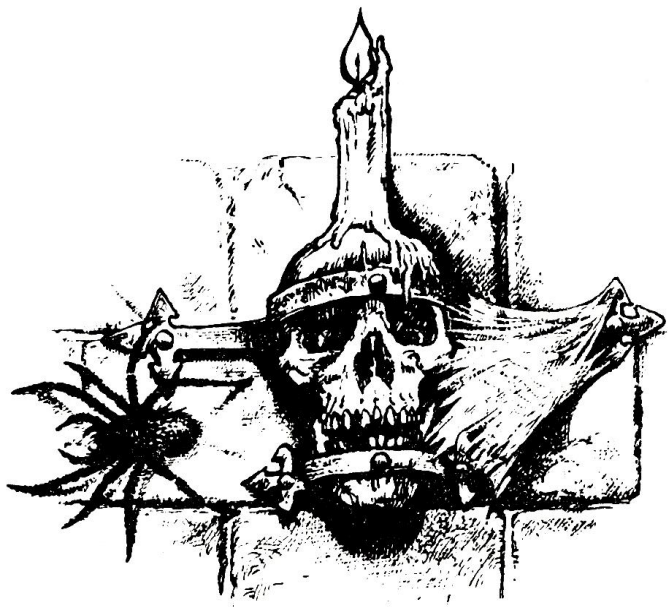
Dopo il tuo breve combattimento, Borri ti da il cambio, ma tu non riesci ad addormentarti. Al mattino non hai

recuperato a pieno le energie e il tuo animo non è di certo rincuorato dal cupo cielo grigio. Partite alla volta delle colline e le raggiungete in meno di venti minuti. Mentre passate davanti all'ingresso di una piccola caverna, noti la presenza di una figura a pochi metri dietro di voi.
Se vuoi fermarti a controllare di cosa si tratta, vai al **167**.
Se invece vuoi proseguire senza fermarti, vai al **313**.

232

Respingi il braccio del Demone con la tua spada e balzi in avanti per affrontarlo.

DEMONE DEL BOSCO Abilità 9 Resistenza 10

Se vinci, vai all'**89**.

233

Ti affretti verso l'uscita, mentre senti dei rumori rimbombare nei tunnel. Dall'alto cominciano a cadere delle pietre e realizzi che l'intera cripta sta per crollare su se stessa. Se il tuo punteggio di resistenza è uguale o maggiore di 6, vai al **400**. Se è minore, vai al **58**.

234

Il resto della giornata trascorre senza altri problemi e al calar del sole cominciate a vedere Stonebridge in lontananza. Se preferisci accamparti fuori le mura di Stonebridge, vai al **92**. Se invece vuoi proseguire fino a entrare in città, vai al **316**.

235

Rincuorato di essere nuovamente all'aria aperta, monti in sella al cavallo e riprendi il percorso lungo il fiume. Vai al **284**.

236

Il colpo della bestia ti fa barcollare, finché non perdi l'equilibrio e scivoli giù nella fossa. Non appena tocchi il suolo melmoso, vieni schiacciato sotto le zampe del Gargantis.

237

Scruti tra gli alberi della foresta, ma non vedi nessuno. Ad un tratto la voce parla di nuovo e dice: "No, non puoi vedermi perché sono invisibile. Sono un Suma, uno spirito proveniente da un'altra dimensione magica. Le forze del Caos contro di te sono enormi e mi sono sentito in dovere di aiutarti. Yaztromo è stato rapito mentre si trovava nella

capanna dai servitori di Razaak ed è stato portato nella foresta per essere sacrificato. Dirigiti a Nord da questo punto all'interno della foresta e lo salverai. Una trappola ti attende alla capanna. Questo è tutto quello che posso dirti. Posso aiutarti ancora un'altra volta, se lo vorrai. Chiamami - Suma 11 - questo è il mio numero". Chiedi ulteriori spiegazioni al Suma, ma non ricevi alcuna risposta. Se vuoi fare come ti ha consigliato e dirigerti a Nord dentro la foresta, vai al **377**. Se invece vuoi proseguire verso la capanna, vai al **68**.

238

Sebbene non siano ancora in grado di vedervi, le tre creature hanno uno spiccato senso dell'olfatto, sembrano aver fiutato la vostra presenza. Tu le osservi e distingui chiaramente che hanno il corpo di uomo ma il volto di ratto. Hanno la pelliccia e anche la coda simile a quella dei ratti. Fanno finta di passare davanti alla nicchia senza aver notato nulla, ma all'improvviso si girano e vi attaccano.

UOMO RATTO	Abilità 5	Resistenza 6

Ognuno di voi fronteggia un singolo avversario. Riduci di 2 punti la tua Abilità nel primo round d'attacco perché l'Uomo Ratto ti ha colto di sorpresa. Se vinci, vai al **22**.

239

Si tratta di tre Mostri Camaleontici mimetizzati con le rocce, i quali vengono avanti verso di te con movimenti convulsi. Camminano eretti sulle zampe posteriori, hanno un corpo viscido e coperto di squame. I loro bulbi oculari e le loro lunghissime lingue protrudono spaventosamente dalla loro testa da rettile. Ognuno di essi ti attacca con una mazza di pietra:

	Abilità	Resistenza
PRIMO CAMALEONTE	7	7
SECONDO CAMALEONTE	6	6
TERZO CAMALEONTE	7	6

Affrontali uno alla volta. Se sei ancora sul cavallo, aggiungi 2 alla tua forza d'attacco a ogni round. Se vinci, vai al **356**.

240

Dai uno sguardo alla tana del Gatto Infernale, ma è tutto buio e non riesci a distinguere nulla. Ci infili dentro la spada e puoi dedurre che il fondo è circa due metri più in basso. Cominci a scendere, mentre Borri ti mette in guardia: "Stai attento. Tasta il suolo con la spada prima di proseguire. Non ti allontanare troppo e fai in fretta!" Scopri che la tana è molto piccola e completamente vuota, a parte un piccolo oggetto di metallo che trovi a terra, anche se al tatto non sei in grado di capire esattamente di cosa si tratti. Se vuoi prendere questo oggetto e portarlo con te fuori dalla tana, vai al **370**.

Se invece vuoi risalire senza di esso, vai al **344**.

241

Setacci accuratamente tutta la valle per circa mezzora e scopri un ingresso nascosto dietro un mucchio di cespugli. Assicuri il cavallo e entri cautamente nella caverna, sperando che non ci siano altre creature pericolose all'interno. L'ambiente è illuminato da due grosse torce incastrate nella roccia. All'interno noti un grezzo tavolo di legno e in fondo una pila di paglia che ti sembra essere il letto del Gigante. A terra c'è una terrificante distesa di ossa umane. Dietro il tavolo scorgi una cassa di legno e, in un angolo, una sfera di vetro che contiene un fumo vorticoso. Decidi cosa fare: aprire la cassa (vai all'**80**), rompere la sfera (vai al **367**), o lasciare immediatamente questo posto (vai al **386**).

242

In pochi secondi vieni aggredito da migliaia di insetti, che ti si infilano negli occhi, ti penetrano nella bocca e nelle narici. Sguaini la spada agitandola disperatamente nell'aria, ma non c'è niente che tu possa fare contro quest'enorme sciame. Vieni punto numerose volte e ad un certo punto non riesci più a respirare e cadi al suolo senza vita. La tua avventura finisce qui.

243

Ispezioni i corpi senza vita degli Orchi e trovi 6 pezzi d’oro, un Pugnale, un sacchetto con dentro un Teschio di ratto, una Bottiglia vuota e mezzo pollo arrostito avvolto in una vecchia maglia. Prendi quello che vuoi ed esamini il pollo.
Se vuoi mangiarlo, vai al **322**.
Se vuoi disfartene e riprendere il cammino verso Est, vai al **216**.

244

Muovendovi più silenziosamente possibile, vi inoltrate nel bosco all’ombra degli alberi, in direzione del pianto. All’improvviso Symm ti chiama, dicendo che si è imbattuto nel corpo di un uomo. Lo raggiungi e insieme trasportate l’uomo alla luce del fuoco. Si tratta di un anziano con una lunga barba e il viso scolpito dal tempo. È in stato di incoscienza e il suo corpo appare pieno di ferite profonde. Gli dai un sorso di Pozione Curativa e ti occupi di medicare le sue ferite. Al mattino il vecchio apre gli occhi con un lamento e con una voce pesante dice: “Grazie per avermi salvato la vita, stranieri. Ieri pomeriggio sono stato aggredito da un orso mentre ero in cammino verso la torre di un mio amico. Ho fatto l’errore di attraversare da solo questo tratto di bosco, avrei dovuto sapere quali pericoli si corrono nella foresta di Darkwood. Mi chiamo Budron”.
“Budron!” urla Symm entusiasta. “Ti stavamo aspettando da Yaztromo. Per fortuna ti abbiamo trovato!”
Aggiungi 1 punto di Fortuna. Budron vi assicura che è in grado di viaggiare e monta sul cavallo di Symm. Oltrepassate la foresta di Darkwood e vi dirigete verso Nord-Est, finché Budron non vi dice di fermarvi.
“Il cimitero è situato in una radura all’interno di quel boschetto laggiù”, dice puntando il dito verso Nord. “Io sono troppo superstizioso per arrivare fin lì, quindi vi saluto qui e vi auguro tutto il bene”.

Non potete certo obbligare Budron a stare con voi e lo osservate mentre scende dal cavallo e si avvia a piedi lungo la strada da dove siete venuti.
Senza ulteriori esitazioni, spronate i vostri cavalli verso il bosco. Ben presto raggiungete una radura, dove trovate un cimitero che sembra abbandonato da tempo.
Le lapidi, alcune distrutte, altre coperte di muschio, sono invase da erbacce e rovi.
Sguaini la spada e ti dirigi verso la prima lapide.
Se stai indossando un anello d’osso con un teschio inciso, vai al **139**.
Altrimenti, vai al **333**.

245

Riprendete a camminare lungo il tunnel e Borri dice: “Non sapevo che i Tunnel avessero la fama di essere Ululanti per via dei Fantasmi di Ghiaccio. Speriamo di non incontrarne degli altri! Ops, guardate lì. Ci sono altre due statue di Scheletri Guerrieri!"
Se vuoi passare tra le statue e proseguire lungo il tunnel, vai al **56**.
Se invece vuoi chiedere a Symm di andare alla ricerca di eventuali passaggi segreti, vai al **112**.

246

Il pugnale dello Spirito Vendicatore ti colpisce, conficcandotisi nella spalla, a pochi centimetri dal cuore. Perdi 4 punti di Resistenza.
Rapidamente il mantello del Bonekeeper ricade al suolo e rimane lì inanimato. Se non l’hai già fatto, puoi provare l’anello della Luna (vai al **10**), oppure l’anello del Teschio (vai al **265**). Altrimenti puoi lasciare la Valle delle Ossa (vai al **369**).

247

Un’improvvisa folata di vento spinge il pallone verso gli alberi, lontano dal punto in cui Borri voleva atterrare. Il cesto si impiglia sulla cima di un albero e si ribalta. Voi tutti venite sbalzati fuori e precipitate giù, trovando la morte dopo un volo di trenta metri.

248

Prosegui lungo il tunnel finché non attraversi uno schermo trasparente, che svanisce come una gigantesca bolla di sapone. Cerchi di tornare indietro, ma non ci riesci perché il tunnel è chiuso da una barriera invisibile. In poco tempo vieni travolto da un vortice, in cui compaiono e scompaiono facce di fantasmi, demoni e mostri. Sei intrappolato nella Dimensione del Male, un piano magico costruito da Razaak come via di fuga da Titan. Il regno di Allansia è perduto per sempre.

249

Proseguendo, noti davanti a te degli strani movimenti tra la vegetazione e cominci ad avvertire un forte ronzio. Sei Mosche Giganti armate di pungiglione si alzano in volo. Sono grandi come uccelli e hanno una grossa testa nera che si prolunga in avanti con una proboscide, pronta a sparare uno spuntone avvelenato dalla forma acuminata. Le Mosche possono usare questo pungiglione solo una volta, dato che impiegano una settimana a rigenerarne un altro. Il veleno in esso contenuto paralizza la vittima, di modo che le femmine delle Mosche possano deporne le uova sotto la pelle. Quando le larve si schiudono hanno carne a sufficienza per nutrirsi.

Lancia un dado e determina quanti pungiglioni ti hanno colpito. Se sei stato colpito da 1 o 2 pungiglioni, vai al **346**. Se sei stato colpito da 3 o 4, vai al **388**. Se sei stato colpito da 5 o 6, vai al **13**.

250

Ispezioni la postazione dei Nani e trovi un corno da caccia e una lanterna. Decidi di tenere entrambi questi oggetti, insieme a una balestra e quattro frecce. Il villaggio è a non più di trecento metri di distanza, ma non ci sono cimiteri in vista al suo interno. Per evitare di rischiare di essere catturati proprio dentro Mirawater, cavalcate attorno alle mura di fortificazione, ma ritornate alla postazione dei Nani senza aver trovato il cimitero. Symm a questo punto sospira e dice. “Dobbiamo tornare indietro verso Stonebridge”. Cavalcate verso Nord fino a raggiungere il fiume Red, lo attraversate e riprendete il cammino verso Est in direzione Stonebridge. Sul calar del sole cominciate a vedere le fortificazioni in lontananza. Se preferisci accamparti fuori le mura di Stonebridge, vai al **92**. Se invece vuoi proseguire la tua ricerca del cimitero dentro Stonebridge, vai al **316**.

251

Sei completamente paralizzato dalla paura, incapace di compiere il benché minimo gesto. I tuoi occhi spalancati rimangono fissi con orrore sul mostro, mentre si lancia su di te e ti conficca le zanne alla gola. Il Gatto Infernale di Razaak ha segnato definitivamente il destino di Allansia.

252

Il resto della giornata trascorre senza incidenti, ma anche senza alcun segno del Lago Perduto. Al calar del sole, scegli un posto adeguato per accamparti durante la notte. Assicuri il cavallo a un albero e ti distendi per dormire, ma all'improvviso vieni svegliato da un tremendo ululato. Apri gli occhi e vedendo la luna piena, balzi in piedi con la spada sguainata. Senti il tuo cuore pulsare sempre più forte. Avverti il rumore di un ramoscello spezzato, seguito da un cupo ringhiare. Vedi qualcosa muoversi tra la vegetazione e, nella fioca luce della notte, riconosci i folti capelli neri, le lunghe zanne e l'aspetto mostruoso di un Licantropo. Se indossi l'anello della Luna e sai come usarlo, vai al paragrafo corrispondente. Altrimenti non ti resta che affrontare il Licantropo con la spada:

LICANTROPO	Abilità 8	Resistenza 9

Se vinci senza essere mai colpito dal Licantropo, vai al **36**. Se invece hai subito una o più ferite, vai al **275**.

253

L'Hobgoblin non riesce ad afferrare la tua gamba e cade a terra con un tonfo. Borri e Symm esultano e tu puoi arrampicarti su per la corda e raggiungerli nel cesto. Vai al **226**.

254

A questo punto Symm decide di scoccare una freccia contro l’Uomo Scimmia, facendo attenzione a non colpire te. Osservi la punta della freccia conficcarsi nel collo della creatura, la quale stramazza al suolo tra lamenti e gorgoglii. Symm taglia la corda e recupera la borsa di cuoio. All’interno trovate solo alcune pietre levigate, che puoi tenere, se vuoi, prima di rimetterti in cammino. Vai al **37**.

255

Sproni il cavallo dentro il fiume e presto raggiungi l’altra sponda. Dopo un po’ raggiungi la vetta della prima collina e guardi verso Est, in direzione di quella che sembra una distesa sconfinata di colline. Appena inizi la discesa, noti una piccola capanna di legno parzialmente nascosta dagli alberi. Il tetto è crollato e non sembrano evidenziarsi segni di vita. Se vuoi entrare nella capanna, vai al **332**. Se vuoi invece proseguire nel tuo cammino, vai al **53**.

256

Raggiungi lo zombie che sta caricando la carriola e questo continua a compiere il suo lavoro come se tu non esistessi. Prosegui fino a raggiungere gli altri due che stanno lavorando alla parete e anche loro ti ignorano completamente. Noti però che tutti e tre gli zombi hanno il numero “5” tatuato sulle braccia. Ti chiedi cosa possa significare prima di ricongiungerti con i tuoi amici. Insieme tornate indietro verso il bivio. Vai al **338**.

257

Subito dopo la mezzanotte, mentre tu sei sveglio di guardia, senti un leggero battito d’ali. All’improvviso, dall’ombra, un Pipistrello Vampiro si avventa su di te per succhiarti il sangue.

PIPISTRELLO VAMPIRO Abilità 5 Resistenza 4

Se vinci, vai al **231**.

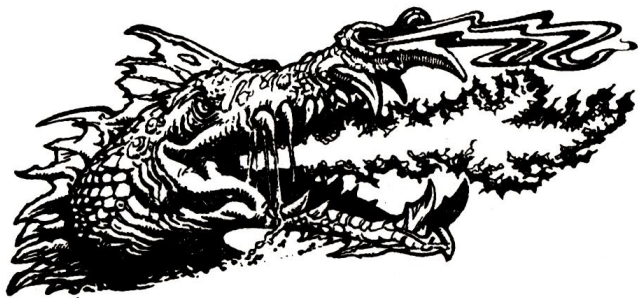
258

Liberi rapidamente la donna, che ti ringrazia infinitamente, ma tieni sempre la spada stretta tra le mani. Non ti fidi di lei, dato che conosci molte storie di avventurieri che sono morti nel regno di Allansia raggirati da inganni di vario tipo. La donna percepisce la tua diffidenza e dice:

“Mi chiamo Jella e sono una mezzelfa. Sono apprendista del mago Covax di Zengis. Lui conosce gli ingredienti segreti dell’elisir di lunga vita e mi ha inviato tra le colline a cercare delle erbe rare. Sfortunatamente i Goblin mi hanno teso un’imboscata. Hanno preso tutto quello che avevo, tranne questa piccola fiala, che contiene una preziosissima polvere guaritrice”

Jella apre la fiala e ti offre un pizzico di una strana polvere marroncina.
Se vuoi ingoiarla, vai al **48**.
Se invece voi allontanarti da lei e riprendere il tuo viaggio, vai al **382**.

259

La palla di fuoco ti colpisce in pieno e la tua gamba comincia a bruciare. Mentre urli di dolore, Razaak sferra un altro colpo micidiale contro di te. Il secondo attacco è irrimediabilmente fatale. La tua avventura finisce qui.

260

Il potente braccio del Demone ti stritola alla cintola. Sei in trappola, ma fortunatamente riesci a sfilare il pugnale dalla cintura e inizi a colpire furiosamente il Demone:

DEMONE DEL BOSCO Abilità 9 Resistenza 10

Riduci di 2 punti la tua Abilità, per tutta la durata del combattimento a causa della morsa in cui sei imprigionato. Se vinci, tiri un respiro di sollievo e recuperi la spada.
Vai all'**89**.

261

Raggiungi presto alcune colline boscose, che sei costretto ad attraversare malvolentieri per proseguire verso Est. Dopo esserti addentrato non più di centro metri tra gli alberi, senti un grido proprio sopra la tua testa, che ti fa gelare il sangue nelle vene. Guardi in alto e vedi un Orco saltare giù dal ramo di un albero pronto a tenderti un'imboscata. Altri due Orchi compaiono da dietro un albero, proprio alle tue spalle, con le spade sguainate. Lancia un dado. Se il risultato è 1-3 vai al **120**. Se è 4-6, vai al **62**.

262

Symm trova una spaccatura nella parete, ampia abbastanza per consentirvi di passare. "Andiamo da questa parte", vi suggerisce. Se vuoi fare come dice, vai al **347**. Se invece vuoi andare alla ricerca di altri passaggi, vai al **61**.

263

L'uomo che non riesci a vedere è un abile arciere. Nonostante il buio, i suoi colpi sono sempre letali da brevi distanze. Questa volta non fa eccezione e la sua freccia si conficca nel tuo collo, uccidendoti all'istante.

264

Il tunnel termina ben presto in una biforcazione a T.
Se vuoi andare a sinistra, vai al **156**.
Se vuoi andare a destra, vai al **199**.

265

Indossi l'anello nel tentativo di evocare poteri magici, ma non accade nulla.

Se non l'hai già fatto, puoi provare l'anello della Luna (vai al **10**), oppure l'anello del Pugnale (vai al **94**).
Altrimenti puoi lasciare la Valle delle Ossa (vai al **369**).

266

Borri trascorre circa cinque minuti borbottando tra sé e sé e insultando i Troll con i termini più assurdi e curiosi che si possano immaginare. "Perché a qualcuno dovrebbe venire in mente di fare una cosa simile?" Esclama divertito. "Sapevate che il record allansiano di numero di orecchie di Hobbit mangiate da un Troll è di centodiciannove in un'unica competizione?! E tutte per la gloria! Ma andiamo!" A un certo punto, Borri lancia via il libro e si mette in cammino. Tu e Symm vi affrettate a seguirlo divertiti, con Symm che lo prende in giro chiedendogli se lui è il Nano più basso di tutta l'Allansia. "Pensa alle tue cose", gli risponde secco Borri, sempre in testa al gruppo. Vai al **40**.

267

Con l'Hobgoblin che ti spinge giù e che ti stringe forte la gamba, non riesci a mantenere la presa. Cadi al suolo e gli altri Hobgoblin sono subito su di te. Borri e Symm non sono in grado di aiutarti, avendo già preso quota col pallone. I sei mostri ti uccidono in pochi istanti, spartendosi il tuo bottino. Il futuro di Allansia è condannato a un incubo di oscurità.

268

La pergamena narra la leggenda di una creatura chiamata Gargantis e del suo corno miracoloso. Sebbene non ci siano prove che esista, si dice che il Gargantis sia in circolazione da secoli. È un incrocio tra un demonio infernale e un Golem. Ha una pelle verde grumosa e un grosso corno al

centro della fronte. Si dice anche che questo corno abbia poteri magici e misteriosi, che permangono anche se viene rimosso dalla testa del Gargantis. Chiunque sia in possesso di questo corno è in grado di sprigionarne i poteri. Avevi già sentito parlare del Gargantis ma sei colpito nel leggere che questa creatura vive nei Tunnel Ululanti delle Pianure dell'Ovest. Probabilmente il povero avventuriero che possedeva la pergamena era sulla strada verso le Pianure, prima di incontrare la morte in questo bosco. Metti la pergamena nello zaino e consideri la tua prossima mossa. Se non l'hai già fatto, puoi esaminare il bastone (vai al **360**), oppure provare a indossare l'elmo (vai al **111**). Se invece vuoi tornare indietro e raggiungere il tuo cavallo, vai al **221**.

269

Segui le tracce di sangue lungo il tunnel finché non raggiungi il margine di una fossa completamente buia. La tua torcia non riesce a illuminare dentro, ma è indubbio che qualche creatura sia laggiù e stia masticando ossa. La creatura sconosciuta avverte la vostra presenza, producendo dei cupi gorgoglii. "Potrebbe essere il Gargantis", dice Borris. "Ho con me una corda lunga e robusta, nel caso in cui qualcuno di voi voglia rischiare di scendere giù. Io sono troppo grasso per farlo". Symm fissa Borri con freddezza e dice: "Io propongo di gettare prima te giù, in modo da distrarre la sua attenzione, mentre noi scendiamo con la corda!" "È solo uno scherzo, vero?" ride Borri nervosamente. Decidi di intervenire, argomentando che se sul fondo ci fosse veramente il Gargantis, quella fossa dovrebbe essere accessibile anche da sotto. Di certo il Gargantis non sarebbe saltato giù da lì, verso il buio. Ti chiedi chi controlla veramente questi tunnel. Si tratta del Gargantis stesso, oppure di qualcun altro, che magari tiene prigioniero il Gargantis? "Bene, cosa facciamo adesso?" chiede Borri. Se vuoi offrirti volontario a scendere nella

fossa, vai al **117**. Se invece preferisci tornare indietro al bivio precedente e prendere l'altro tunnel, vai al **222**.

270

L'uomo che non riesci a vedere ti parla con una voce gelida: "Tutti i servi del Caos sono nemici di Allansia".
Hai appena il tempo di sentire il rumore di un arco che scaglia una freccia, quando questa ti colpisce al collo uccidendoti all'istante.

271

Vedi una raffica di lampi di luce bianca sprigionarsi dalle dita di Razaak. Invece di ucciderti istantaneamente, i lampi vengono riflessi dal tuo scudo. Adesso sul volto di Razaak cominci a vedere i segni della paura.
Egli esita per un attimo e tu cogli l'occasione per balzare su di lui e affrontarlo con la sua stessa spada.

RAZAAK Abilità 12 Resistenza 20

Se Razaak vince due round consecutivi, vai al **14**.
Se lo sconfiggi senza aver perso due round consecutivi, vai all'**84**.

272

Ti ritrovi all'improvviso in un bagno di sudore e vieni presto consumato dalla febbre. Ti senti debole e ti distendi a terra scosso dai brividi. Perdi 1 punto di Abilità e 4 punti di Resistenza. In definitiva ti rimane la magra consolazione di aver acquisito la capacità di mimetizzarti. Col morale ancora alto, sproni il cavallo e riprendi il tuo cammino verso Est. Vai al **180**.

273

Ben presto raggiungete il boschetto, ma è molto fitto e non riuscite a scorgere nulla al suo interno.
Se vuoi entrare nel boschetto, vai al **215**.
Se vuoi dirigerti a Ovest verso Mirawater, vai al **63**.
Se invece vuoi andare a Nord-Est verso Stonebridge, vai al **363**.

274

Vi guardate attorno e trovate una nicchia nell'ombra.
Se vuoi nasconderti nella nicchia, vai al **238**.
Se invece vuoi fronteggiare chi sta venendo verso di voi, vai al **2**.

275

Gli uomini che sventuratamente sono affetti da licantropia, ogni qualvolta sorge la luna piena, diventano dei selvaggi licantropi. Chiunque venga ferito da un licantropo diventa egli stesso un licantropo.
Se indossi il Cristallo della Salvezza, sei immune alla malattia (vai al **36**).
Altrimenti, se hai una candela, vai al **91**.
Se non hai alcuno di questi oggetti, vai al **317**.

276

La figura viene lentamente verso di te e tra la fitta nebbia riconosci il profilo del tuo vecchio amico, il mago Yaztromo. “Hey” dice con voce gioviale, “Non ti aspettavi di trovarmi qui, eh?” Se indossi un anello con incastonato un gioiello iridescente, vai al **326**. Se non ce l’hai, vai al **164**.

277

Gli uomini a cavallo fermano la carovana e ti indicano un vagone dove poter riporre il pallone. Ben presto voi tre siete di nuovo in viaggio insieme, attraverso la Piana di Bronzo in direzione delle Pianure dell’Ovest. Borri tira fuori dal vestito alcune succose bacche rosse e ve le offre con amicizia. Symm le guarda con orrore e grida: “Non toccate quelle bacche! Sono le bacche della pazzia, se le mangiate uscite immediatamente di senno!” Le strappa via dalle mani di Borri e le lancia fuori dal vagone. “Pensavo fossero una prelibatezza del luogo”, dice Borri pensando al pericolo scampato. “Meno male che non ne ho mangiata nessuna prima!” Le ore trascorrono discutendo delle vostre possibilità di trovare i Tunnel Ululanti. Un ragazzo nel vostro vagone parla per la prima volta e dice: “Io so dove sono dei tunnel. Se mi date un regalo vi dirò quando ci passiamo accanto”. Non avendo niente da perdere (a parte uno dei tuoi oggetti), siete d’accordo con il giovane e una flebile speranza si accende dentro di voi. Sul tardo pomeriggio, quando la carovana raggiunge le Pianure dell’Ovest, il ragazzo balza sulla sedia indicando una collinetta in lontananza e grida: “Lì giù! I tunnel sono lì giù!” Chiedi al guidatore della carovana di fermarsi e pochi minuti dopo siete di nuovo da soli, mentre la carovana scompare in una nuvola di polvere. Vi preparate a sorvolare la collinetta con il pallone per scendere non appena intravediate l’ingresso di un tunnel. “Non riesco a sentire niente”, dice Borri. “Credevo che questi tunnel ululassero”.

“Aspettiamo almeno di esserci dentro, sciocco nanetto grassottello e impaziente”, dice Symm scherzando. “Forse quando ti troverai di fronte il Gargantis, sari *tu* a ululare”. Dopo aver nascosto il pallone all’ingresso, sguainate le spade, accendete le torce e cominciate a scendere giù nel tunnel. Cinque minuti dopo siete ad un bivio. Se vuoi girare a sinistra, vai al **222**. Se vuoi girare a destra, vai al **90**.

278

Appena il demone cade al suolo, il suo corpo comincia a raggrinzirsi ed evaporare, producendo sibili e fischi, finché non rimane altro che una pozza di fango maleodorante. Un brivido ti percorre la schiena quando raggiungi Yaztromo e lo liberi. “Bravo”, ti dice il vecchio mago con un sorriso stringendoti vigorosamente la mano. “La mia magia non funziona contro queste creature infernali. O io sto perdendo potere o Razaak è più forte di quanto immaginassi…ma sorvoliamo, non dobbiamo perdere di vista il nostro obiettivo. Ora dimmi, come hai trovato il Lago Perduto? E chi è questo tuo amico?” Racconti a Yaztromo del tuo viaggio e di come hai conosciuto Symm. Yaztromo vi guarda con piacere e dice: “Bene, io ho scoperto qualcos’altro sul nostro amico Razaak. Egli sarà il più micidiale avversario della tua vita, ammesso che tu riesca a superare tutti i servitori che lo proteggono. Non dovrai solo sconfiggerlo con la sua spada, ma dovrai trafiggere il suo cuore con il corno di un Gargantis. Secondo la leggenda, il Gargantis è una rara creatura che vive sottoterra, ma io non so se sia veramente mai esistita. È virtualmente invulnerabile a qualsiasi arma e tu dovrai usare la magia per tagliare il suo corno. Solo a quel punto morirà. Ora lasciamo questa foresta infernale e torniamo alla mia torre, ci sarà un amico ad aspettarci”. Non molto tempo dopo raggiungete la torre, ma non trovate nessuno ad aspettarvi. “Strano” mormora Yaztromo con un’espressione inquieta “Budron

doveva già essere qui. Speriamo che nessuno gli abbia fatto del male. Lui solo sa dove si trova il cimitero dei fantasmi e questo è molto importante. Leggere l'incisione sopra la pietra tombale di Tamal, il padre di Razaak, potrebbe esserci di grande aiuto. Io credo che il cimitero si trovi tra Mirawater e Stonebridge, ma non sono sicuro". A questo punto Yaztromo ti offre due possibilità: rimanere lì per la notte, sperando che Budron arrivi entro la mattina seguente (vai al **341**), oppure metterti subito in cammino (vai al **157**).

279

Uscite finalmente fuori dai Tunnel Ululanti e riprendete il pallone che avevate nascosto lì fuori. "Abbiamo bisogno di accendere un fuoco per insufflare aria calda nel pallone", dice Borri. "Vi aspetterò qui finché non avrete trovato abbastanza legna". Impiegate più di tre ore, in quelle desolate pianure, per trovare legna a sufficienza per accendere un fuoco duraturo, ma alla fine siete pronti. Borri tira fuori una pipa di metallo dal cesto, la collega da un lato al fuoco e dall'altro al pallone, il quale comincia gradualmente a gonfiarsi. "Creature a cavallo in avvicinamento", dice Symm. "Spero che tu sia pronto per partire, Borri". In poco tempo compaiono alla vostra vista sei Hobgoblin a cavallo, sempre più vicini. Borri ti ordina di sciogliere la corda che tiene il pallone attaccato a un albero e poi di risalire a bordo arrampicandoti alla corda stessa nel momento in cui il pallone comincia a prendere quota. Sfortunatamente tu perdi alcuni secondi a sciogliere il nodo, finché non decidi di tagliarlo con la spada. Il pallone lentamente si solleva, ma un Hobgoblin riesce a raggiungerti e cerca di afferrarsi alle tue gambe.
Lancia due dadi.
Se il risultato è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **253**.
Se è maggiore, vai al **331**.

280

Raggiunta la valle successiva, entri in un piccolo bosco, ricco di piante e fiori, anche se non sono per nulla piacevoli alla vista. Alcune piante sembrano malate, altre sono completamente coperte di spine, altre emettono un cattivo odore. Alcune di esse sembrano essere stritolate da orribili rampicanti. Non vedi nessuno attorno, ma improvvisamente senti alcune voci stridule provenire dal bosco. Sguaini la tua spada e ti avvicini al punto dove credi di aver sentito quelle voci. Intravedi un'ombra muoversi tra i cespugli e allontanarsi nel sottobosco.

Se vuoi seguirla, vai al **18**. Se invece vuoi ignorarla e attraversare la radura il più velocemente possibile, vai al **73**.

281

Mentre cammini, non ti accorgi della presenza di una piccola roccia sul tuo percorso. Tenta la Fortuna.

Se sei Fortunato, vai al **392**. Se sei Sfortunato, vai al **320**.

282

Il Gigante aveva con sé solo 1 pezzo d'oro e un bracciale di bronzo. È però probabile che nascondesse altri averi nella sua caverna, la quale dovrebbe trovarsi nei paraggi, visto che lui considerava questa valle di sua proprietà.

Puoi prendere il pezzo d'oro e decidere se indossare il bracciale di bronzo (vai al **182**), andare alla ricerca della caverna del Gigante (vai al **241**), oppure abbandonare rapidamente questo luogo e rimetterti in cammino verso Ovest lungo la valle (vai al **67**).

283

Avverti un suono stridente e lentamente la gigantesca sedia comincia a ruotare su se stessa, aprendosi un varco attraverso il muro.
La sbarra di ferro che ti teneva bloccato si ritira e tu puoi alzarti per osservare la grossa stanza in cui ti trovi adesso. Appena ti allontani da essa, la sedia scompare roteando dall'altra parte del muro, impedendoti di tornare indietro. L'unica via d'uscita sembra essere una porta nella parete opposta.
Ti avvicini e noti su di essa una strana iscrizione, che recita: "*Chiudi la porta prima di aprirla*".
Ti chiedi cosa possa mai significare una frase che sembra non avere senso. Afferri la maniglia e provi ad aprire la porta, e noti che non è chiusa a chiave.
Ad ogni modo, se hai una chiave e vuoi fare quello che recita l'iscrizione, vai al **189**.
Se non ce l'hai o non vuoi farlo, vai al **334**.

284

Dopo circa un'ora di cammino verso Nord, cominci a pensare di esserti allontanato un po' troppo dal luogo dove dovrebbe trovarsi il Lago Perduto. Decidi quindi di dirigerti verso Est, allontanandoti dal corso del fiume per prendere un sentiero verso le colline. Dopo un po' di cammino, la tua attenzione viene richiamata da un sottile pennacchio di fumo proveniente dal versante opposto della collina più vicina alla tua sinistra.
Se desideri andare a vedere da dove origina questo fumo, vai al **33**. Se invece vuoi proseguire per la tua strada, vai al **261**.

285

La pietra non possiede alcuna proprietà. Vai al **357**.

286

Attraversate un terreno aperto e subito notate un edificio circolare di pietra, proprio prima di Mirawater. Due Nani armati di balestra escono improvvisamente fuori e vi ordinano minacciosamente di allontanarvi da quel luogo. Se decidi di girarti indietro e prendere la strada verso Stonebridge, vai al **21**. Se invece vuoi affrontare i Nani, vai al **71**.

287

Trovi un piccolo marsupio di pelle attorno al collo del Bonekeeper. Al suo interno ci sono tre anelli d'osso, ognuno finemente lucidato. Il primo mostra sulla sua superficie un'incisione a forma di luna piena, un altro a forma di un pugnale e il terzo a forma di teschio. Quale vuoi provare?

Provi l'anello della Luna? (vai al **10**)
Provi l'anello del Pugnale? (vai al **94**)
Provi l'anello del Teschio? (vai al **265**)

Se per precauzione non vuoi provare nessun anello ti allontani dalla Valle delle Ossa cavalcando verso Est, vai al **369**.

288

Dopo aver ucciso il Gatto Infernale, Borri e Symm si riprendono e ti raccontano quanto sia stato terribile guardare la battaglia senza essere in grado di muovere nemmeno un dito. "Sono veramente contento che tu ce l'abbia fatta", dice Borri. "Non avrei mai potuto sopportare l'idea di essere usato come tiragraffi da quel gattone!" Symm sorride per un attimo, forse più per il sollievo di essere ancora vivo che per l'umorismo di Borri. "Bene, visto che abbiamo avuto la

geniale idea di aprire la botola, diamo almeno un'occhiata nella sua tana", continua Borri. Se vuoi dare un'occhiata nella tana, vai al **240**. Se vuoi invece dirigerti verso il tunnel sulla parete opposta, vai al **177**.

289

Attorno al collo del centauro noti un talismano di bronzo con la forma di un Demone con le corna. Se vuoi prendere e indossare questo talismano, vai al **75**. Se invece lo ignori e riprendi il tuo cammino, vai al **304**.

290

Symm è abile quanto te con la spada e sconfigge i suoi tre scheletri senza troppe difficoltà. Cominciate a rimuovere il muschio dalle lapidi finché non trovate la tomba di Tamal. L'epigrafe, scritta in linguaggio arcaico, recita quanto segue:

Anche se giaccio qui, io non sono ancora finito.
Il potere dell'oscurità continua, la mia anima è mio figlio.
Tamal. Deceduto in questo mondo a 108 anni.

Memorizzi l'epigrafe, mentre Symm continua a rimuovere rapidamente il muschio da altre lapidi. All'improvviso ti chiama, dicendoti che gli sembra di vedere un bastoncino d'argento venir fuori dal terreno. Lo raggiungi e decidi cosa fare. Se vuoi tirare il bastoncino fuori dalla terra, vai al **389**. Se invece vuoi abbandonare al più presto quel luogo e dirigerti a Nord-Est verso Stonebridge, vai al **234**.

291

“Gli intrusi pagano con la vita la loro intraprendenza”, sibila Ungoth. Ora che la tua identità è stata scoperta, sguaini la spada e ti prepari al combattimento. Vai al **223**.

292

Cavalchi fino alla cima della collina e ridiscendi dall’altro lato. Davanti a te c’è un boschetto. Decidi cosa fare.

Se vuoi attraversare la valle passando dentro al bosco, vai al **203**.

Se invece vuoi proseguire salendo sulla prossima collina, vai al **280**.

293

Un’improvvisa folata di vento spinge il pallone verso gli alberi, lontano dal punto in cui Borri voleva atterrare. Il cesto si impiglia sulla cima di un albero e arresta bruscamente la sua andatura, restando sospeso ad un ramo in modo precario, a circa trenta metri d’altezza. Riesci a uscire dal cesto e ti aggrappi all’albero, cercando di scendere gradualmente. Tenta la Fortuna.

Se sei Fortunato, vai al **225**. Se sei Sfortunato, vai al **4**.

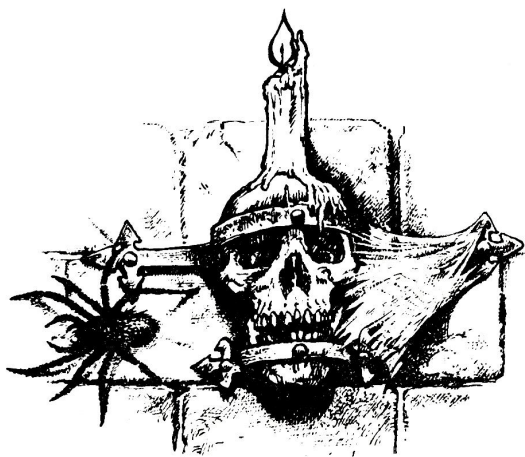
294

“Sembra che siamo al sicuro qui su”, dice Borri dopo che il pallone ha preso quota su nel cielo, “Speriamo che il vento continui a soffiare verso Nord-Ovest. Sei molto stanco e ti siedi nel cesto per riposare, ma Borri continua a tenerti sveglio parlando. “Sono veramente allibito dei prezzi delle cose in questi giorni” dice. “Sai quanto costa un buon martello da guerra in una città di ladri come Port Blacksand?”

Se vuoi proseguire nella conversazione, vai al **198**.
Se invece vuoi chiedergli di fare silenzio perché vuoi dormire, vai al **49**.

295

Rompi la cassa con la spada e all’interno trovi due armature, ma senza elmo.

Se vuoi indossare l’armatura corazzata, vai al **380**.
Se vuoi indossare quella di cotta di maglia, vai al **328**.
Se invece vuoi tornare al tuo cavallo e rimetterti in cammino, vai al **235**.

296

La creatura ti colpisce in pieno, si avviluppa a te e comincia a cibarsi della tua armatura. Sei stato avvinghiato da un mostro Mangiatore di Ferro, una specie di ameba gigante che si nutre del metallo che porti con te. Perdi 1 punto di Abilità.

MANGIATORE DI FERRO Abilità 4 Resistenza 5

Per ogni round che perdi, sottrai 1 punto di Abilità. Se vinci il combattimento, getti il corpo gelatinoso del mostro al suolo e riprendi a camminare lungo il tunnel. Vai al **151**.

297

Dopo aver percorso circa trenta metri, il tunnel si apre in un'altra camera. Il suolo è completamente coperto di teschi, ognuno dei quali sembra essere stato sfigurato da uno strumento appuntito. Alla fine della camera c'è una porta di ferro massiccio. Ti avvicini e senti dei colpi sordi provenire dall'altra parte. Dal lato opposto della camera c'è invece un'arcata, scolpita con demoni e serpenti, che conduce a un altro tunnel.

Se vuoi aprire la porta, vai al **115**.

Se invece vuoi dirigerti verso l'arcata, vai al **264**.

298

Non riesci a mantenere l'equilibrio in sella e cadi rovinosamente al suolo. Tenta la Fortuna.

Se sei Fortunato, vai al **107**. Se sei Sfortunato, vai al **218**.

299

Non appena tocchi la bambola, evochi una reazione magica. Essa comincia a crescere e in pochi istanti diventa molto più grande di te. Hai evocato un mostro gigantesco che ora è pronto per attaccarti. Il Golem di Creta sta tra te e il tuo cavallo e non hai altra scelta che affrontarlo.

GOLEM DI CRETA	Abilità 8	Resistenza 9

La tua spada è un'arma poco efficace contro questa creatura. Dopo ogni round, lancia un dado. Ogni volta che esce 1, vai al **393**. Se esce 2-6, continua il combattimento. Se vinci vai al **362**.

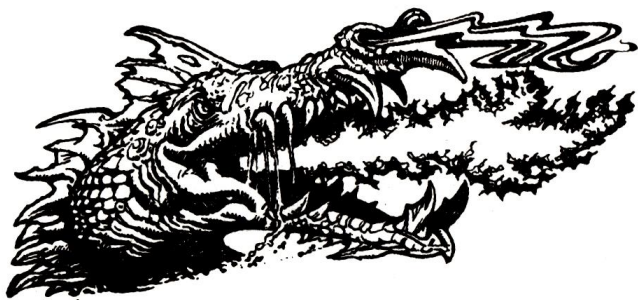
300

Le risate femminili scompaiono con il vento e tutto ritorna alla normalità. Esamini il bastoncino che è lungo circa mezzo metro e noti che c'è una filettatura da un lato e una sfera solida con inciso il numero 13 dall'altro. Scopri che la sfera si svita, mostrando un piccolo pezzo di pergamena arrotolato all'interno del bastoncino. Su di essa c'è scritto: "Per conoscere il mio utilizzo, metti insieme le mie metà". Se possiedi l'altra metà del bastoncino, somma i due numeri e vai al paragrafo corrispondente. Se non conosci il totale, non hai altra alternativa che tenere con te metà bastoncino e rimetterti in cammino verso Nord-Est in direzione Stonebridge. Vai al **234**.

301

Mentre sprofondi in uno stato di incoscienza, a Symm viene in mente che alcune pietre in Allansia possono essere usate per assorbire il freddo dal corpo, anche dopo il tocco di un Fantasma di Ghiaccio.
A quel punto esamina quelle pietre levigate che avevate trovato e prova a usarle in tuo soccorso. Ne appoggia una sulla tua fronte, si siede e aspetta.
Tenta la Fortuna.
Se sei Fortunato, vai al **12**. Se sei Sfortunato, vai al **285**.

302

Eviti accuratamente la radura e gradualmente noti che gli alberi attorno a te si fanno sempre più radi.
Finalmente ti trovi fuori dal bosco. Vai al **194**.

303

“Non avrei mai pensato che si potesse essere così folli da prendere in giro me, Signore degli Scheletri!” sibila Ungoth. “Gli intrusi pagano con la vita la loro intraprendenza”.
Ora che la tua identità è stata scoperta, sguaini la spada e ti prepari a combattere.
Vai al **223**.

304

Riprendi il viaggio attraverso le colline e per circa un'ora non accade nulla di rilevante, finché non senti la voce di una donna gridare aiuto disperatamente. Le urla provengono da una piccola collinetta boscosa, non molto lontana verso Sud. Se decidi di deviare per raggiungere questa collinetta, vai al **127**. Se invece vuoi proseguire per la tua strada in direzione Ovest, vai al **382**.

305

Mentre cerchi di scacciarla via dal polso, la tarantola ti conficca le zanne nella carne per iniettare il suo veleno mortale. Perdi 4 punti di Resistenza. Symm corre immediatamente in tuo aiuto, conoscendo esattamente il modo di contrastare il morso dell'animale. Con il suo coltello, pratica una piccola incisione in modo da far defluire il veleno. Sebbene ti senti malato, la tua vita non è più in pericolo. Borri si offre volontario a rovesciare il carro mentre tu riposi e cerchi di riprenderti. Se vuoi che lui rovesci il carro, vai al **366**. Se invece pensi che sia meglio proseguire lungo il tunnel, vai al **40**.

306

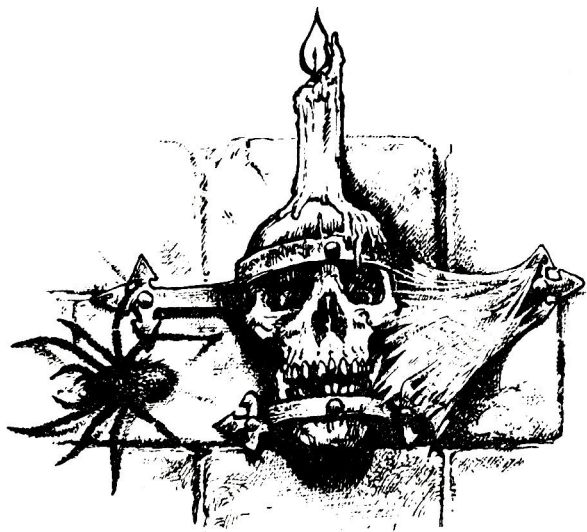
Rimuovendo il muschio dall'iscrizione puoi leggere le seguenti parole in rima:

Se la porta di granito
Vuoi oltrepassare
Uno otto quattro
Devi schiacciare.

Memorizzi la strofa, rimonti in sella e riparti per la tua strada. Vai al **324**.

307

I tuoi occhi si spalancano e un’espressione di pazzia compare sul tuo volto. Urli rabbiosamente con la schiuma alla bocca.
Stringendo la spada, ti volti verso Symm e Borri, anch’essi colpiti dallo stesso attacco mentale. Siete completamente usciti di senno e con un’insana sete di sangue, cominciate a farvi a pezzi uno dopo l’altro.
Muore per primo Borri, seguito da Symm. Tu ignori completamente il sangue che ti scorre copiosamente sulle gambe e balzi nella fossa per attaccare il Gargantis.
La bestia ti afferra tra i suoi artigli e mette rapidamente fine alla tua vita.

308

L’uomo che non riesci a vedere ti parla con tono amichevole.
”Se tu sei un uomo retto, come dici di essere, scendi dal cavallo, getta a terra la spada e vieni con me a mangiare un

po’ di anatra arrostita”. Se ti fidi di quest’uomo e sei d’accordo a fare come ti dice, vai al **103**.
Se invece vuoi spronare il cavallo al galoppo, vai al **354**.

309

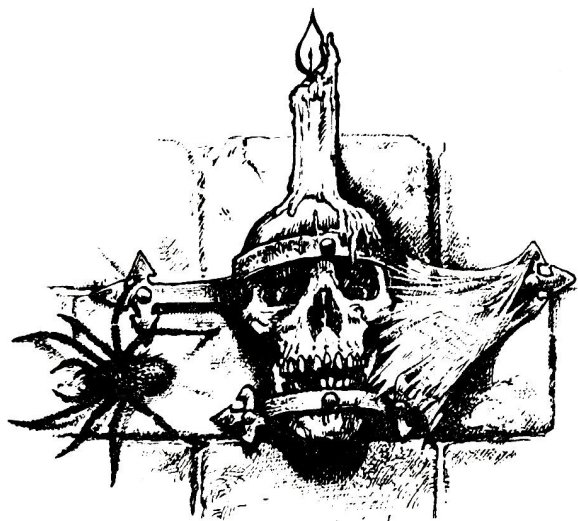
Dai un’occhiata alla stanza da dove sono sbucati i tre Demoni, ma è tutto buio e non riesci a distinguere nulla.
Se vuoi entrare nella stanza, vai al **51**.
Se invece vuoi proseguire verso il tunnel sotto l’arcata, vai al **264**.

310

Nella grotta è buio pesto e, per evitare eventuali trappole nascoste, avanzi tastando il suolo con la spada. All’improvviso la tua spada urta qualcosa dal suono metallico.
Tasti l’oggetto e deduci che si tratta di una grossa scatola di ferro fissata al suolo, con il coperchio incardinato.
Se vuoi cercare di aprire il coperchio, vai al **45**.
Se invece vuoi tornare indietro a riprendere il cavallo, vai al **235**.

311

Tenendo stretto il Bastone tra le mani, richiami alla memoria la lepre che, a centinaia di chilometri di distanza, riprende vita e ricomincia a correre tra l'erba come se non si fosse mai fermata. A questo punto indirizzi il bastone contro il Gargantis e trattieni il respiro. Il mostro sta per colpirti con i suoi enormi artigli e, quando è a pochi centimetri dal tuo volto, si paralizza completamente. Borri e Symm si congratulano con te per questa mossa. Senza perdere tempo, Symm si arrampica sul corpo del mostro e gli conficca il pugnale nella fronte per estrarre il suo bellissimo corno bianco. A lavoro compiuto lo solleva verso l'alto in segno di trionfo. Poi salta giù e te lo porge con un sorriso di felicità. Tu lo osservi per un attimo, prima di riporlo nella cintura. “Andiamo”, dici ai tuoi amici, affrettandoti a percorrere il tunnel a ritroso. Passate di nuovo tra le statue degli scheletri ma fortunatamente non incrociate altri Fantasmi di Ghiaccio. Tenta la Fortuna.

Se sei Fortunato, vai al **54**. Se sei Sfortunato, vai al **138**.

312

Il ratto affonda i suoi denti aguzzi nella tua gamba. Perdi 1 punto di Resistenza. Tuttavia, sei meno spaventato per la ferita che per eventuali malattie che il ratto potrebbe trasmetterti con questo morso. Schiacci il ratto sotto i tuoi piedi, infuriato del fatto che una creatura così piccola potrebbe essere responsabile della rovina di tutto il regno di Allansia. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **348**. Se sei Sfortunato, vai al **161**.

313

Circa un'ora più tardi, avvertite le urla di battaglia di un guerriero e il rumore di spade che si affrontano provenire dall'altro versante della collina. Se vuoi andare a vedere di che si tratta, vai al **7**. Se preferisci continuare per la tua strada, vai al **162**.

314

Il pugnale ti colpisce solo di striscio alla spalla. Perdi 2 punti di Resistenza. Rapidamente il mantello del Bonekeeper ricade al suolo e resta lì inanimato. Se non l'hai già fatto, puoi provare l'anello della Luna (vai al **10**), oppure l'anello del Teschio (vai al **265**). Altrimenti puoi lasciare la Valle delle Ossa (vai al **369**).

315

Mentre passate tra due statue raffiguranti Scheletri Guerrieri, avvertite un vento freddo spirare sui vostri volti. Il vento comincia a soffiare sempre più forte finché non sembra ululare. “A quanto pare siamo nel posto giusto”, dice Borri con un tono più serioso del solito. All’improvviso compare dinanzi a voi in lontananza nel tunnel qualcosa di simile a una fiamma bianca, che diventa sempre più grande man mano che viene verso di voi. Quando è abbastanza vicino, realizzate che si tratta di un essere con il volto agonizzante, che trascina dietro di sé un alone misterioso. La sua bocca si spalanca in un urlo gelido e sofferente. “È un Fantasma di Ghiaccio”, grida impetuosamente Symm. Non farti toccare! E guarda, ne stanno arrivando altri due!” Lanci uno sguardo verso i tre Fantasmi di Ghiaccio che volano verso di te. Lancia due dadi tre volte. Se almeno uno dei tre punteggi è maggiore della tua Abilità, vai al **379**. Se i punteggi sono tutti uguali o minori della tua Abilità, vai al **72**.

316

In meno di un’ora raggiungete il ponte sul fiume che costituisce l’unico accesso alla città. Ci sono due Nani di guardia davanti al ponte che vi sbarrano la strada e tu replichi subito che siete amici di Yaztromo e che avete assoluta necessità di parlare con Borri. Le due guardie diventano subito molto amichevoli e ti conducono all’interno della città fino all’edificio dove vive Borri. Bussate alla porta d’ingresso e vi accoglie un Nano sorridente con le guance rosse paffute e una lunga barba. “Ciao” dice amichevolmente. “Mi chiamo Borri e voi dovreste essere gli amici di Yaztromo. Mi prenderò cura dei vostri cavalli, mentre voi rifocillatevi con questa zuppa di verdure che stavo giusto preparando. Prego, accomodatevi da questa parte”. Entrate nella stanza e mangiate fino a sentirvi sazi. Recuperi 2 punti di Resistenza. Borri si unisce

a voi e ascolta con interesse il racconto della vostra missione. Dopo aver ricevuto tutte le informazioni che aspettava, vi dice: “Bene, riposatevi qui su questi letti di fieno e domani mattina vi mostrerò qualcosa di veramente speciale, una mia invenzione! Al mattino, dopo una veloce colazione, uscite fuori per vedere Borri e la sua invenzione. Vai al **353**.

317

Nel giro di un’ora diventi febbricitante. I tuoi capelli cominciano ad allungarsi e il corpo a ricoprirsi di peli. Sei condannato a una doppia vita, andando a caccia, quando c’è la luna piena, delle persone che un tempo erano i tuoi amici.

318

Nonostante lo Zombie sia lento e abbia le gambe legate, si rivela un avversario ostico.

ZOMBIE	Abilità 6	Resistenza 6

Se vinci, vai al **74**.

319

Trascorri alcuni minuti facendoti strada tra i rovi e le spine con la spada, ma non riesci a trovare il rifugio. Forse il Demone non aveva un vero nascondiglio. Non appena decidi di abbandonare la ricerca e riprendere il cammino, qualcosa richiama la tua attenzione tra un mucchio di foglie. Spazzi via queste foglie con la spada e scopri uno scheletro umano con indosso un'armatura di cotta di maglia, senza dubbio una delle vittime del Demone del Bosco. Noti nella sua mano scheletrica un bastoncino d'argento della lunghezza di circa mezzo metro. A fianco al cranio c'è un elmo raffinato e a poca distanza uno zaino di cuoio piuttosto malmesso. Se vuoi esaminare il bastoncino d'argento, vai al **360**. Se vuoi indossare l'elmo, vai al **111**. Se vuoi aprire lo zaino, vai al **175**. Se infine vuoi allontanarti da qui e tornare al tuo cavallo, vai al **221**.

320

Colpisci involontariamente la roccia con il piede e attivi una trappola: una botola si apre sotto i tuoi piedi e cadi in una buca profonda cinque metri. Lancia un dado e sottrai il risultato dal tuo punteggio di Resistenza. Se sei ancora vivo, Borri e Symm ti vengono in soccorso lanciandoti una corda. "Sei andato a cercare il Gargantis lì sotto, vero?", ti chiede Borri con ironia. Senza dargli la soddisfazione di una replica, ti arrampichi e vieni fuori dalla buca. Vai al **79**.

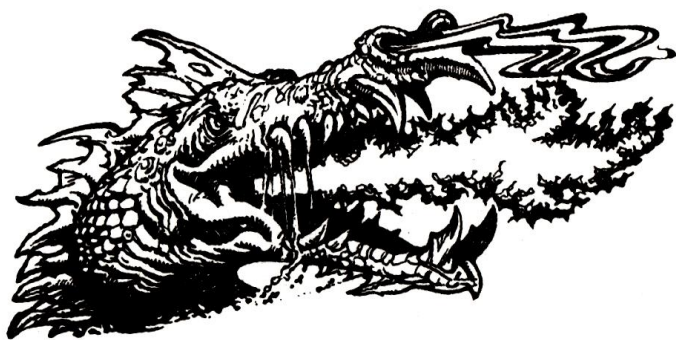
321

Avverti un rumore sinistro proprio sopra di te e noti dei frammenti di roccia staccarsi dalla parete e cadere giù. All'improvviso l'intera parete si stacca e crolla su di te. La tua avventura finisce qui miseramente e Razaak potrà agire indisturbato trasformando Allansia nel regno dell'Oscurità.

322

Il pollo è stato arrostito da poco ed è succulento. Lo divori rapidamente, fino a sentirti finalmente sazio.
Recuperi 2 punti di Resistenza.
Ora puoi riprendere il tuo cammino verso Est, vai al **216**.

323

Quando i Fantasmi di Ghiaccio ti raggiungono, riesci a evitarli abilmente con un balzo. Symm e Borri fanno lo stesso e insieme tirate un sospiro di sollievo.
Dopo averli visti allontanarsi lungo il tunnel, decidete di abbandonare l'idea di ricercare passaggi segreti e attraversate tranquillamente il tunnel tra le due statue. Vai al **56**.

324

Alle pendici di questa nuova collina puoi vedere un piccolo ruscello tagliare il tuo sentiero da Nord a Sud. Quando sei in prossimità del bordo, il cavallo si ferma e cerca di avvicinare la sua testa per bere.
Se vuoi allentare le briglie per consentirgli di bere, vai al **376**. Se invece vuoi obbligarlo ad attraversare il ruscello per non perdere tempo e continuare la tua ricerca, vai al **391**.

325

Proseguite verso Ovest, ma non trovate alcun cavallo. Siete arrivati in un punto in cui non si può proseguire oltre e pensate di tornare indietro visto che ci impiegherete circa un'ora per tornare da Borri.
Ritornate sui vostri passi, lamentandovi della vostra cattiva sorte.
Quando raggiungete il pallone, non c'è traccia di Borri. Sguainate le spade e vi avvicinate cautamente. All'improvviso Borri viene fuori dal cesto puntandovi una balestra contro.
Tu esplodi fragorosamente in una risata e lo intimi di smettere di giocare, ma non hai il tempo di finire la frase che una freccia si conficca nel tuo collo, uccidendoti all'istante. Non avrai il tempo di vedere chi vincerà il duello tra Symm e Borri, né saprai mai che Borri era uscito di senno dopo aver mangiato le bacche della pazzia, una specie esistente solo nella Piana del Bronzo.

326

Sebbene non ne fossi ancora a conoscenza, il gioiello iridescente incastonato nel tuo anello è anche conosciuto come l'Occhio della Visione. Esso conferisce a chi lo indossa il potere di smascherare le illusioni, anche quelle generate dalle magie più potenti. L'immagine di Yaztromo si dissolve lentamente facendo posto all'orribile figura di Razaak. Il suo profilo è grottesco. Ha la testa sproporzionatamente grande e il corpo piccolo e tozzo con un grosso gibbo. Ha un braccio lungo tanto da arrivare a toccare a terra e un altro corto e carbonizzato. Il capo è attraversato da un groviglio di vene pulsanti e l'occhio destro protrude dall'orbita. Non hai mai visto una creatura tanto ripugnante in tutta la tua vita.

"Sapevo che eri qui" dice con un ghigno. "Avverto la presenza della mia spada sotto la tua tunica, ma non avrai il tempo di usarla, verme!". All'improvviso punta l'indice della sua mano carbonizzata contro di te e spara una palla di fuoco nella tua direzione. Se hai inalato del fumo magico da una sfera di vetro, vai al **351**. Se non l'hai fatto, vai al **259**.

327

Dirigete il cavallo verso Nord, in modo da aggirare gli Uomini delle Colline, i quali scuotono i pugni al cielo in segno di frustrazione. Quando siete fuori dal raggio dei loro archi, riprendete la strada verso Ovest. Vai al **148**.

328

L'armatura di cotta di maglia ti calza a pennello e non riduce la tua agilità. Aggiungi 1 punto di Abilità. Non c'è più nulla di interessante nella grotta e decidi di tornare al tuo cavallo. Vai al **235**.

329

Sollevi la botola e rimani guardingo qualche passo indietro. Avverti un rumore come un ringhio e, subito dopo, vedi uscire dalla botola una grossa creatura. Ha le sembianze di un felino, con la pelliccia rosso fuoco, dei lunghi artigli e denti affilati. Il Gatto Infernale instilla paura nei suoi avversari con i suoi occhi spiritati. Lancia un dado. Se esce 1-4, vai al **110**. Se esce 5 o 6, vai al **355**.

330

La grossa pietra lanciata dal Gigante passa di poco sopra la tua testa e atterra poco distante da te. Senti il Gigante della Collina urlare di rabbia, ma tu oltrepassi rapidamente la collina e in poco tempo te lo lasci alle spalle. Il resto della giornata trascorre senza ulteriori incidenti e, sul far del tramonto, cominci a pianificare il luogo dove accamparti per la notte. In lontananza vedi un bagliore che sembrerebbe essere un fuoco, ma è troppo buio per capire cosa c'è attorno. Se vuoi cercare di raggiungere il fuoco, vai al **183**. Se invece vuoi accamparti tra due grosse pietre che sono accanto a te, vai al **399**.

331

L'Hobgoblin si aggrappa con tutta la sua forza alla tua gamba sinistra e insieme vi innalzate in aria. Borri e Symm ti lanciano grida di incoraggiamento da dentro al cesto e tu cerchi di scrollarti questo Hobgoblin di dosso. Lancia due dadi. Se il totale è uguale o inferiore alla tua Abilità, vai al **154**. Se è maggiore, vai al **267**.

332

Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **384**. Se sei Sfortunato, vai all'**85**.

333

Rimuovi il muschio dalla prima lapide e leggi l’epigrafe di una donna morta a 69 anni. Prosegui nella tua ricerca finché non trovi la tomba di Tamal. L’epigrafe, scritta in linguaggio arcaico, recita quanto segue:

Anche se giaccio qui, io non sono ancora finito.
Il potere dell’oscurità continua, la mia anima è mio figlio.
Tamal. Deceduto in questo mondo a 108 anni.

Memorizzi l’epigrafe, mentre Symm continua a rimuovere rapidamente il muschio da altre lapidi, senza scoprire altri segreti. Per non correre il rischio di imbattervi in qualche fantasma, ripartite subito al galoppo in direzione Nord-Est verso Stonebridge. Vai al **234**.

334

Apri la porta e attraversi un passaggio fino a ritrovarti in una stanza esattamente uguale alla precedente. L’unica differenza è che non c’è più la porta da dove sei entrato, ma solo una porta identica sulla parete opposta. Anche questa non è chiusa a chiave, la apri e ti ritrovi in una stanza identica a quella di prima. Non avendo usato una chiave che blocca il tempo, sei rimasto imprigionato in un loop temporale senza alcuna via d’uscita. Sei condannato a vivere in eterno il passaggio attraverso infinite porte.

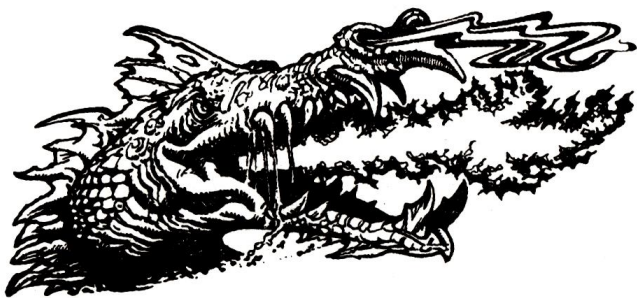
335

Dopo mezzora di ricerche, assistito dalla tua buona sorte, riesci a trovare la tua pianta salvavita. Rapidamente cominci a masticarne un ramoscello, per ricavare un estratto di Belladonna. Cominci a sentirti male, per effetto del veleno in esso contenuto. Perdi 2 punti di Resistenza.
Ad ogni modo sei salvo e non contrarrai la licantropia. Vai al **36**.

336

Leggi ad alta voce le parole scritte sul pezzo di pergamena, ma il vecchio sembra stizzirsi della tua pronuncia scadente: “Leggi le parole lettera per lettera”, ti chiede seccamente.
Tu fai come ti dice e, quando hai finito di leggere, l’uomo rimane per alcuni istanti in silenzio. Poi emette un grugnito di soddisfazione e dice:
“Bene, avete trovato qualcosa di veramente interessante. È scritto in Hamakeniano. Gli Hamakei, per vostra conoscenza, sono gli ultimi superstiti di un’epoca magica. Alcuni di loro vivono ancora nei Deserti dell’Ovest. Sono delle strane creature, con corpi asciutti e teste di avvoltoi e sono sopravvissuti ben oltre la loro normale vita media per mezzo di un arcano sortilegio. Essi sono considerati degli eterni studiosi; non scendono mai in conflitto con nessuno e si difendono solo con incantesimi protettivi. Quello che tu hai trovato è proprio uno di questi incantesimi protettivi, in grado di attivare uno scudo magico contro animali e insetti. Vi potrà essere di grande aiuto. Se vuoi attivare l’incantesimo, ti basterà pronunciare il termine Hamakei seguito dal numero che trovi in basso sulla pergamena. Ora devo andare. Vi auguro di riuscire valorosamente nella vostra impresa!”
Vi congedate dal vecchio e in un attimo siete di nuovo in cammino seguendo Symm. Vai al **313**.

337

Appena il cavallo calpesta involontariamente uno dei funghi, senti un sordo scoppiettio. Immediatamente l'aria si riempie di spore fungine velenose per gli uomini. Cominci a sentirti soffocare e ad avere conati di vomito. Lancia un dado e sottrai il numero uscito dai tuoi punti di Resistenza. Se sopravvivi, trattieni il respiro e fai in modo che il cavallo attraversi rapidamente la radura. Ben presto gli alberi si fanno sempre più radi e finalmente ti trovi fuori dal bosco. Vai al **194**.

338

Quando raggiungete il punto dove avete lasciato i cadaveri dei Doragar, notate con sorpresa che i corpi sono scomparsi. Una scia di sangue parte da lì e conduce verso una parete di roccia, dove ti sembra però di riconoscere il disegno di una porta. Premi contro questa sezione di parete, ma essa non si muove.

Anche Symm prova con tutta la sua bravura a trovare un modo di aprire la porta, ma non ci riesce. Appoggi l'orecchio alla parete e non senti nulla.

Se vuoi concentrare tutti i tuoi sforzi per aprire la porta, vai al **78**.

Se invece vuoi ritornare al bivio e provare l'altro passaggio, vai al **222**.

339

Raggiungi la vetta della collina e scendi frettolosamente lungo l'ultimo pendio che conduce al lago. C'è un silenzio spettrale in tutta la valle. Una fitta nebbia avvolge ogni cosa e si perde all'orizzonte. L'acqua del lago è di un nero intenso, interrotto solo da qualche increspatura. Esamini rapidamente la zona ma non noti nulla che richiami la tua attenzione. Attendi pazientemente per circa un'ora fin quando vedi un oggetto alla deriva verso la sponda Ovest. Aguzzi lo sguardo e riconosci il profilo di una zattera, con una figura avvolta da un mantello seduta sopra. Dirigi il cavallo lungo la riva in direzione della rotta della zattera. Appena questa è abbastanza vicina, sproni il cavallo a entrare nelle gelide acque del lago cosicché tu possa finalmente posare gli occhi sullo scheletro dello sventurato Kull. Questi si trova immobile, seduto sulla zattera, con la spada di Razaak tra le mani, nella stessa posizione che tiene ormai da più di cento anni. Superi le tue paure e lo raggiungi. Afferri la spada con facilità, mentre lo scheletro non offre alcuna resistenza, e la metti subito nella cinta. A questo punto ti sembra di vedere un'espressione di gioia sul volto di Kull, mentre il suo corpo scheletrito comincia a polverizzarsi e a dissolversi, attraverso le assi della zattera, tra le nere acque del lago. Avendo compiuto con successo la prima parte della tua missione, non ti resta che dirigerti a Ovest verso la torre di Yaztromo, cercando di non pensare al terribile destino che ti attende in qualità di possessore della spada di Razaak. Vai al **165**.

340

Riesci in qualche modo a resistere all'attacco mentale del mostro, scacciando la paura dalla tua mente.

Lanci un urlo per non perdere la concentrazione e ti lanci all'attacco del Gatto Infernale.

GATTO INFERNALE Abilità 8 Resistenza 8

Se vinci, vai al **31**.

341

Non è ancora notte fonda e voi siete ancora seduti in compagnia di Yaztromo ad ascoltare i suoi racconti di avventure e leggende. Dopo aver cenato a sazietà, andate a letto per cercare di recuperare tutto il sonno perduto in questi giorni. Ti svegli abbastanza riposato (recuperi 2 punti di Resistenza) e mentre prepari lo zaino, Yaztromo ti ricarica la fiala di Pozione Curativa con un quantitativo sufficiente per 5 sorsi. Mentre scendete la scala a chiocciola della torre, Yaztromo dice: “Temo il peggio per il povero Budron. Qualcosa di terribile deve essergli accaduto. È sempre molto puntuale. Ad ogni modo spero che riuscirete a trovare il cimitero dei fantasmi anche senza il suo aiuto. Dopo averlo fatto, recatevi subito al villaggio dei Nani di Stonebridge e chiedete di Borri. Vi aiuterà a risparmiare un sacco di tempo!”

Tu e Symm montate a cavallo e vi dirigete verso Ovest lungo il confine della foresta Darkwood. Dopo circa mezzora di cammino trovate una borsa di cuoio appesa con una corda a un albero.

Se vuoi fermarti e tagliare la corda che tiene appesa la borsa, vai al **207**.

Se invece preferisci proseguire, vai al **37**.

342

Le noccioline sono commestibili e placano un po' il tuo appetito. Recuperi 1 punto di Resistenza. Quando hai finito tutto il sacchetto, ti dirigi verso l’uscita del tunnel. Vai al **279**.

343

La creatura smette di lanciare le ossa e ti chiede perché stai attraversando la sua terra. Tu gli spieghi che stai cercando qualcosa di importante e che devi trovare assolutamente il Lago Perduto. “Io sono soltanto un pover’uomo, conosciuto come il Bonekeeper” dice con voce triste, “E non so nulla di alcun lago perduto. Il mio lavoro è quello di recuperare queste ossa e intagliarne alcune per ottenere anelli magici. Mi piacerebbe molto avere un nuovo pugnale per il mio lavoro; se tu potessi donarmene uno, io ti ricompenserei con uno dei miei anelli”.
Se possiedi un pugnale e vuoi scambiarlo con un anello d’osso, vai al **208**. Se nonostante tutto decidi di attaccare il Bonekeeper, vai al **134**. Se vuoi rifiutare l’offerta, ti congedi da lui e ti allontani dalla Valle delle Ossa (vai al **369**).

344

Borri e Symm ti aiutano a risalire e insieme vi dirigete verso il tunnel nella parete opposta. Vai al **177**.

345

Al mattino tutto sembra sereno attorno a voi. Montate in sella e partite alla ricerca del cimitero. Vai al **37**.

346

Il potente veleno agisce rapidamente, ma il tuo fisico vigoroso riesce a contrastarne in parte gli effetti.
La tua gamba perde sensibilità ma non diventa paralizzata. Perdi 4 punti di Resistenza. Sproni il cavallo per andare via da quel luogo, facendo volteggiare in aria la spada nel tentativo di tenere lontane le mosche, pronte all’agguato.

Appena ti senti al sicuro, bevi un sorso della pozione di Yaztromo per contrastare gli effetti del veleno. Ti senti immediatamente molto meglio, ma non recuperi i punti di Resistenza persi.
Sollevato per essere uscito vivo dalla palude, prosegui il cammino tra le colline seguendo il fiume. Vai al **185**.

347

Borri è il solo ad avere qualche problema ad attraversare la spaccatura per via della sua pancetta e Symm non perde occasione per prenderlo in giro.
Dopo un percorso di circa venti metri, vi trovate in un'ampia stanza vuota.
Solo due candele illuminano fiocamente l'ambiente circostante, il quale è anche decisamente freddo.
Di fronte a voi c'è uno stretto tunnel che continua nell'oscurità ma, sul fondo, noti anche una botola.
Ci appoggi l'orecchio e senti solo dei soffi.
Se vuoi aprire la botola, vai al **177**.
Se vuoi proseguire lungo il tunnel, vai al **329**.

348

Il ratto non era infetto e tu puoi proseguire la tua missione senza aver contratto alcuna malattia mortale.
Ora puoi guardare dentro la cassa. Vai al **211**.

349

Gli artigli della bestia ti colpiscono sulla spalla.
Perdi 2 punti di Resistenza.
Lancia due dadi. Se il totale è minore o uguale della tua Abilità, vai all'**88**. Se è maggiore, vai al **236**.

350

Quando giungi a metà della collina, il cavallo è esausto e comincia a rallentare. Il suo respiro è affannoso e ti fermi, per paura che svenga. Perdi 1 punto di Fortuna. Ti volti e vedi i Goblin che ormai ti sono alle calcagna. Non hai altra alternativa che affrontarli in battaglia.

	Abilità	Resistenza
Primo GOBLIN	5	5
Secondo GOBLIN	5	6
Terzo GOBLIN	6	5
Quarto GOBLIN	6	6

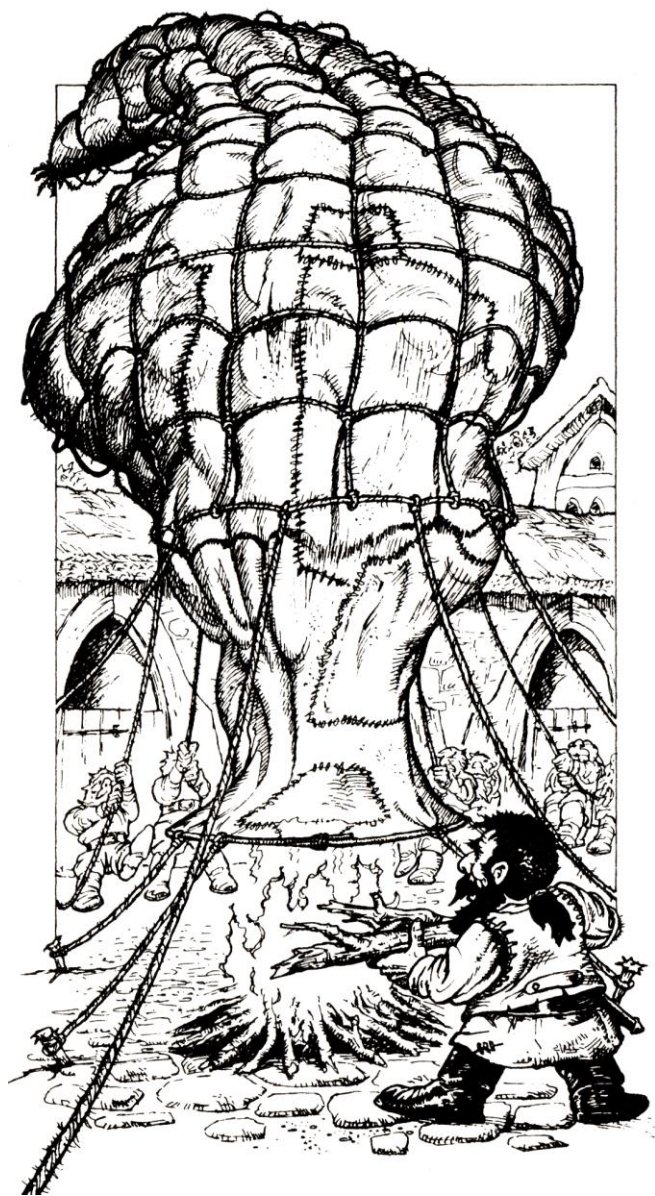
Li affronti uno alla volta. Se vinci, vai al **65**.

351

Un'espressione sorpresa compare sul volto di Razaak quando la palla di fuoco rimbalza sul tuo corpo. Il negromante ne spara subito un'altra, la quale però fa la stessa fine. Realizzando che tu sei immune agli attacchi di fuoco, si prepara a una nuova strategia. Comincia a mormorare parole incomprensibili e, improvvisamente, sulle sue dita si materializza un immenso sciame di insetti mostruosi. Se possiedi una pergamena in Hamakeniano, pronuncia l'incantesimo e vai al paragrafo corrispondente.
Se non ce l'hai, vai al **242**.

352

Hai appena indossato il "Cristallo della Salvezza".
Questo talismano ti proteggerà da qualsiasi malattia. Ricordando le parole del vecchio, ti dirigi a Sud-Est per evitare gli Orchi. Vai al **137**.

353

Fuori al cortile vedi la cosa più strana della tua vita: un enorme pallone, alto quanto la torre di Yaztromo, gonfiato con l'aria calda proveniente da un focolare.
Un gruppo di Nani lo mantengono a terra tramite delle robuste corde, evitando così che voli via.
“Vi presento la mia invenzione”, dice Borri entusiasta “l'ho chiamato pallone ad aria calda. Può trasportare, per mezzo di quel cesto, più persone per lunghe distanze, volando sopra a laghi e montagne, trascinato dalle correnti d'aria e dal vento. Io credo che dobbiamo partire al più presto alla ricerca del Gargantis, quindi vi invito a salire a bordo, prenderemo la strada dei cieli! Se avete qualche idea sulla direzione da prendere, ditemelo subito. Il vento soffia verso Sud-Est, spero che non vogliate andare a Ovest!”
Sebbene tu sia pieno di dubbi riguardo al pallone, sali rapidamente nel cesto. Borri dà l'ordine ai Nani di lasciare le corde e il pallone si innalza dolcemente verso il cielo. All'inizio ti senti un po' agitato, ma ben presto il meraviglioso panorama dall'alto ti dà serenità e cominci a goderti il viaggio in silenzio.
Mentre sorvolate la foresta di Darkwood, guardi verso il basso e pensi a quanti pericoli si nascondono tra quegli alberi così fitti, che sembrano così minuscoli da lassù. “Tutto bene?” Ti chiede Borri. “In che direzione vogliamo andare”?
Tu gli rispondi:

La Foresta dei Ragni, vai al **34**.
Le Pianure dell'Ovest, vai al **135**.
La Piana di Bronzo, vai al **210**.

354

Senti il rumore di un arco che scaglia una freccia non appena il tuo cavallo inizia la sua corsa nell'oscurità.
Tenta la Fortuna.
Se sei Fortunato, vai al **109**. Se sei Sfortunato, vai al **263**.

355

I tuoi amici rimangono paralizzati dalla paura e tu riesci in qualche modo a resistere all'attacco mentale del mostro. Lanci un urlo per non perdere la concentrazione e ti scagli all'attacco del Gatto Infernale.

GATTO INFERNALE	Abilità 8	Resistenza 8

Se vinci, vai al **288**.

356

Guardi a terra i corpi senza vita dei Mostri Camaleontici e ti torna in mente un'antica leggenda.
Si dice, infatti, che il sangue di queste creature conferisca a chi lo tocchi il potere di mimetizzarsi.

L’effetto si verifica una sola volta nella vita; tuttavia talvolta possono anche presentarsi terribili effetti indesiderati.
Se vuoi cospargere un po’ di sangue dei Camaleonti sul tuo corpo, vai al **124**.
Se invece riprendi la tua cavalcata verso Est, vai al **180**.

357

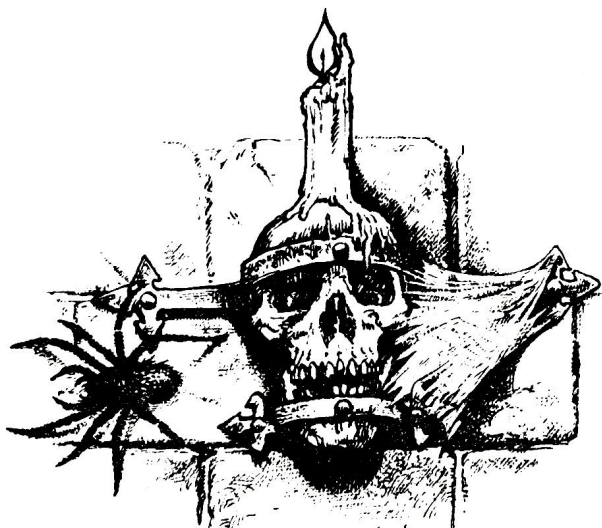
La tua temperatura corporea si abbassa sempre di più e muori in pochi istanti per ipotermia. Il tuo corpo inizia a evaporare e diventa una nuvola di fumo bianco. Voli verso due oggetti che ti sembrano avere un bagliore rosso fuoco e, quando li colpisci, il calore dato da loro ti fa urlare di dolore, come qualsiasi altro Fantasma di Ghiaccio in presenza di esseri viventi.

358

La ragazza giace a terra accanto al Griffin. Non mostra segni di vita e ti chiedi come mai ti abbia attaccato. Forse il Griffin era affamato e voleva cibarsi del tuo cavallo. Lei era armata di spada e scudo. Se non hai più una spada, puoi prenderti la sua e recuperi 2 punti di Abilità. Lo scudo è di forma circolare e ha una strana scritta scolpita lungo il bordo.
Se vuoi prendere lo scudo, vai al **131**.
Se invece vuoi lasciarlo lì, vai al **29**.

359

Attorno a voi non trovate alcun posto dove nascondervi, quindi sguainate le spade pronti a combattere. Tre creature compaiono ben presto alla fine del tunnel e puoi distinguere chiaramente che hanno il corpo di uomo ma il volto di ratto. Hanno la pelliccia e la coda da ratto e sembrano aver fiutato

la vostra presenza. Il primo Uomo Ratto è armato di fionda e scaglia una pietra lungo il tunnel.
Lancia un dado.
Se il risultato è 1-3, vai al **133**. Se è 4-6, vai al **69**.

360

Il bastoncino è cavo da un'estremità e ha una filettatura al suo interno.
Deduci evidentemente che ci dovrebbe essere un'altra parte di questo bastone che è andato perduto, oppure distrutto.
Noti inoltre il numero 37 inciso alla sua base, ma non ne capisci il significato.
Metti il Mezzo Bastoncino d'argento nello zaino prima di decidere la tua prossima mossa.
Se non l'hai già fatto, puoi provare a indossare l'elmo (vai al **111**), o perquisire lo zaino (vai al **175**).
Se invece vuoi tornare indietro e raggiungere il tuo cavallo, vai al **221**.

361

Trascorrono dieci minuti e non sembrano verificarsi effetti avversi. Probabilmente sei immune agli effetti collaterali del sangue dei Camaleonti. Aggiungi 1 punto alla tua Fortuna. Sproni il cavallo e riprendi il cammino verso Est. Vai al **180**.

362

Il Golem barcolla per un momento e poi stramazza al suolo come un grosso tronco d'albero. La sua testa si apre in due parti e all'interno vedi un anello d'oro con incastonato un gioiello iridescente. Se vuoi indossare l'anello, vai al **102**. Se invece vuoi ignorarlo e riprendere il tuo cammino verso il lago, vai al **339**.

363

Proseguite fermamente in direzione Stonebridge verso Nord-Est, senza notare alcun segno del cimitero. Vai al **142**.

364

"Quello che dici è vero e sono sicuro che il mio sovrano sarà contento di ricevere novità su un'eventuale alleanza con Lord Azzur. Però, prima di consentirti di entrare nelle sue stanze, devo essere sicuro che tu non sia una spia del mondo esterno. Ti farò alcune domande", continua Ungoth. "Se risponderai correttamente, mi convincerò che sei un vero servo di Razaak. Stando a quanto dici, sei stato a Port Blacksand, la venerabile città dei ladri, per comprare armi. Dimmi, qual è l'attuale valore di un martello da guerra? Se conosci la risposta, vai al numero del paragrafo corrispondente al suo costo.
Se non conosci la risposta, vai al **291**.

365

Mentre stai attraversando lentamente il bosco, noti dei cespugli che si muovono e non sei affatto convinto che sia colpa del vento.

Sguaini la spada e conduci il cavallo in direzione dei cespugli. Un’orrenda creatura balza fuori e ti osserva con due occhi infossati neri come la notte. Questo mostro è un umanoide con la pelle nera e crostosa come un albero, coperta da muschio e funghi, e brulicante di vermi e insetti. Sul suo volto rugoso è scolpita un’espressione inanimata. All’improvviso il Demone del Bosco srotola un braccio, estendendolo come una lunga pianta rampicante, e lo indirizza verso il tuo cavallo.

Lancia due dadi.

Se il risultato è uguale o inferiore del tuo punteggio di Abilità, vai al **232**.

Se è maggiore, vai al **397**.

366

In mezzo a tutte quelle ossa, trovi un’altra scatola di legno, molto più grande della prima.

Se vuoi aprire questa scatola, vai al **104**.

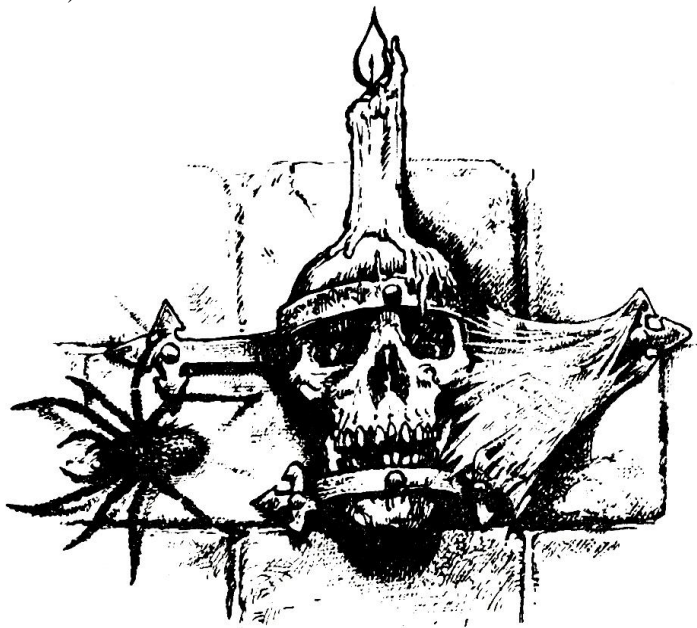
Se invece preferisci proseguire lungo il tunnel, vai al **40**.

367

Il rumore del vetro della sfera che va in frantumi rimbomba nella caverna.

Il fumo rapidamente pervade la caverna, ma tu non hai difficoltà a respirare. Infatti questo fumo è magico e da questo momento ti renderà immune dagli attacchi di fuoco.

Recuperi 1 punto di Fortuna.

A questo punto, se non l’hai già fatto, puoi scegliere di aprire la cassa (vai all’**80**), oppure lasciare la caverna (vai al **386**).

368

Non si trattava evidentemente di un cinghiale.

Non riuscendo a ricordare quale creatura è ancora paralizzata dal bastone, non puoi usarlo contro il Gargantis.

Sei costretto a impugnare la spada. Vai al **147**.

369

Lasciandoti la valle alle spalle, sproni il cavallo verso la collina successiva finché non raggiungi una pila di rocce di granito nero.
La roccia più grande sembra avere alcune parole incise da un lato, la maggior parte delle quali coperte da muschio.
Se vuoi scendere da cavallo ed esaminare le parole, vai al **306**. Se invece vuoi proseguire oltre, vai al **324**.

370

Borri e Symm ti aiutano a risalire e insieme guardate l'oggetto. Si tratta di una maschera di bronzo. Se vuoi indossarla, vai al **145**. Se invece vuoi disfartene, ti avvii verso il tunnel sulla parete opposta, vai al **177**.

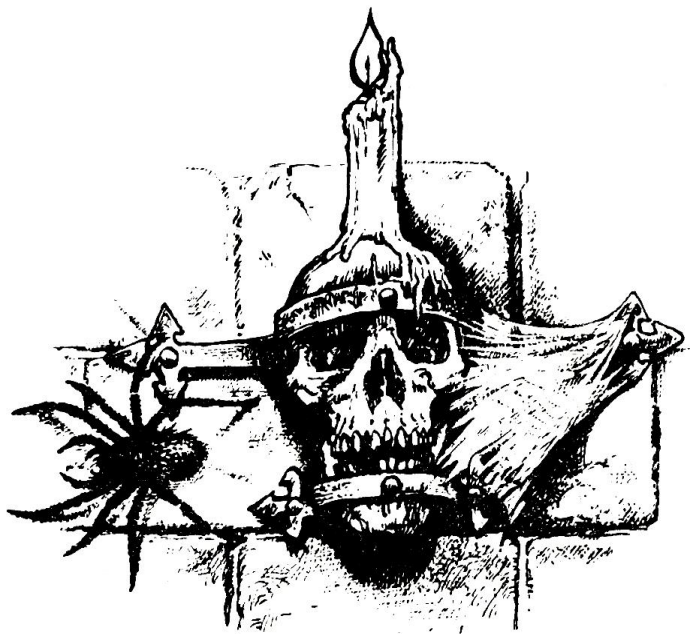
371

Tirando una delle corde, Borri riesce a disincagliare il cesto e a far atterrare il pallone in uno stretto spazio tra gli alberi. Esci per primo fuori dal cesto e prendi l'iniziativa. Dici Symm e Borri di seguirti nella foresta, anche se in verità non hai la minima idea di dove stai andando. Vai al **15**.

372

Appena cerchi di chiudere il coperchio, uno dei due Giganti Rad cerca di afferrarti il braccio.

Se il tuo punteggio di Abilità è 9 o meno, vai al **105**.

Se invece è 10 o più, vai al **20**.

373

Sottrai il numero estratto dalla Resistenza dello Zombie e preparati ad affrontarlo.

ZOMBIE	Abilità 6	Resistenza 6

Se vinci, vai al **74**.

374

Il lancio del Gigante della Collina è molto accurato. L’enorme roccia ti colpisce in pieno buttandoti giù da cavallo.
Muori ben prima di toccare il suolo.

375

Potresti provare a usare uno dei seguenti oggetti se li possiedi:

Uno Specchio d’argento: vai al **394**;
Un Bastone d’argento: vai al **128**;
Un Teschio di ratto: vai al **98**.

Se non possiedi nessuno di questi oggetti o non vuoi usarli, devi affrontare il Gargantis con la spada. Vai al **147**.

376

Il cavallo beve abbondantemente l’acqua fredda del ruscello. Decidi di fare lo stesso, considerando che l’acqua dovrebbe essere pura tra queste colline.
Recuperi 1 punto di Resistenza.
Dopo esservi riposati a sufficienza, tu e il cavallo riprendete il cammino oltrepassando il ruscello. Vai al **391**.

377

Vi inoltrate rapidamente nella foresta, nota per i suoi mostruosi abitanti. Con lo sguardo sempre attento a scrutare possibili pericoli attorno a voi, proseguite fermamente. Ben presto raggiungete la fine di un sentiero e finalmente trovate il povero Yaztromo, imprigionato al centro di un pentacolo disegnato a terra. Un ripugnante mostro con le corna, dal corpo grumoso e con la pelle verde raggrinzita, cammina freneticamente attorno al pentacolo. Non sei in grado di trattenerti e chiami ad alta voce Yaztromo. Egli solleva la testa e dice: “Non sono mai stato così felice di vederti amico mio! Presto, usa la spada di Razaak contro il suo Servo Infernale”. Realizzando che non potresti mai sconfiggere quella creatura con la tua spada, sguaini quella di Razaak e ti prepari al combattimento.

DEMONE INFERNALE	Abilità 6	Resistenza 6

Se vinci, vai al **278**.

378

Il colpo sparato verso Symm lo manca per un soffio, ma tu non sei altrettanto fortunato. La freccia si conficca nella tua coscia, provocandoti un dolore irresistibile. Perdi 2 punti di Resistenza. La ferita non ti ostacola però nel combattimento. Symm attacca un Nano e tu ti occupi dell’altro.

NANO	Abilità 7	Resistenza 7

Se vinci, vai al **250**.

379

Il primo Fantasma di Ghiaccio passa attraverso il tuo corpo e, all'improvviso, ti senti gelare fin dentro al midollo. Cominci a barcollare e la tua pelle assume un colorito bianco cadaverico. Se hai delle pietre levigate, vai al **301**. Se invece non le hai, vai al **357**.

380

L'armatura corazzata ti calza alla perfezione ed è sorprendentemente leggera! Aggiungi 1 punto di Abilità. Purtroppo però apparteneva a un guerriero malvagio, il quale quando fu assassinato lanciò una maledizione contro chiunque l'avesse usata in futuro. Perdi 3 punti di Fortuna. A questo punto decidi di lasciare la grotta e di ritornare al cavallo. Vai al **235**.

381

Cominciate a scendere lentamente le scale, mentre l'aria si fa via via più irrespirabile a causa del vapore nauseante. I vostri occhi gradualmente si abituano all'oscurità e, quando raggiungete il fondo, potete vedere chiaramente che il vapore origina da un grosso pentolone di pietra contenente un liquido rosso, in cui sembrano ardere metalli fusi. Quella fanghiglia non sprigiona alcun calore, ma solo un odore nauseabondo. “Questa roba è responsabile della morte di tutta la vegetazione lì fuori”, bisbiglia Borri. “Perché non mettiamo un po' d'acqua nel pentolone per fermare la combustione e quindi quel vapore nauseante?” Un po' più in

là, notate la presenza di una piccola pozza d'acqua tra le rocce. Se vuoi fare come dice Borri, vai al **186**. Se invece vuoi proseguire per trovare la cripta di Razaak, vai al **262**.

382

La giornata trascorre velocemente e presto ti ritrovi a cavalcare lungo una stretta pianura, compresa tra due file di colline. Sei sollevato che in questo tratto non devi andare su e giù tra i pendii, ma sai bene che in questi territori dell'Allansia il pericolo è sempre in agguato. Di fronte a te, al centro della valle, vedi un'enorme creatura, alta circa sei metri, con indosso una pelliccia sudicia. È un Gigante della Collina che ti sbarra la strada. Pretende da te 5 pezzi d'oro per il passaggio attraverso la valle e minaccia di scagliare contro di te un'enorme pila di macigni, ordinati al suo fianco, nel caso in cui tu non voglia pagare. Se possiedi denaro a sufficienza e vuoi pagare, vai al **187**; se vuoi attaccarlo con la spada, vai al **118**; se vuoi scappare via aggirando il Gigante lungo un percorso sulla collina adiacente, vai al **153**.

383

Il Fantasma di Ghiaccio ti colpisce attraversando in pieno il tuo corpo e all'improvviso ti senti gelare fin dentro al midollo. Se è la prima volta che vieni colpito da un Fantasma di Ghiaccio, vai al **141**. Se sei già stato colpito da un Fantasma di Ghiaccio in precedenza, vai al **47**.

384

Passi giusto accanto a una buca nascosta. Era una trappola costruita dai cacciatori di pellicce che vivevano nella capanna. Vai al **23**.

385

Hai appena indossato la maschera della morte di Agra. Forgiata dagli Anziani Preti di Agra, nel Sud dell'Allansia, questa maschera veniva consegnata alle sfortunate vittime sacrificali nei giorni del raccolto. Essa ha il potere di indurre chiunque la indossi a pugnalarsi mortalmente. Gli Anziani Preti dominavano i loro sudditi facendogli credere che le vittime sacrificali si suicidavano di loro iniziativa. Improvvisamente, sguaini la spada di Razaak e te la conficchi dritto al cuore. In pochi secondi cadi a terra senza vita. Il regno di Allansia è perduto per sempre.

386

Velocemente rimonti in sella e riprendi il tuo viaggio.
Vai al **67**.

387

Sei sicuramente in possesso di un'arma magica, ma non hai la minima idea di cosa sia e di come attivarne i poteri. Sei costretto ad affrontare il Gargantis con la spada. Vai al **147**.

388

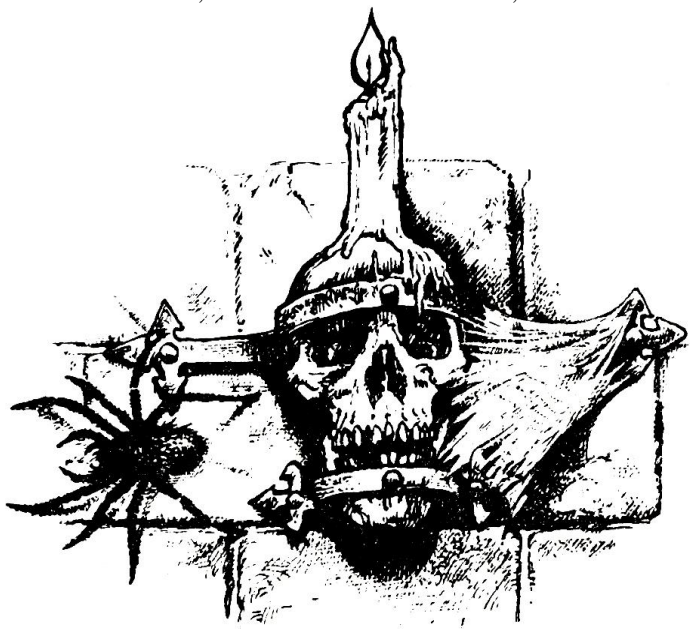
Il potente veleno agisce rapidamente e la tua gamba comincia a irrigidirsi. Perdi 6 punti di Resistenza e 2 punti di Abilità. Con uno sforzo estremo, sproni il cavallo e ti allontani da queste Mosche Giganti. Appena sei lontano a sufficienza, bevi un sorso della pozione di Yaztromo per contrastare l'effetto del veleno.
Ti senti immediatamente meglio, ma non recuperi i punti persi di Resistenza e Abilità. Sollevato per essere uscito vivo dalla palude, prosegui il cammino tra le colline seguendo il fiume. Vai al **185**.

389

Non appena tocchi il bastoncino d’argento, un vento violentissimo comincia a soffiare su di voi.

Ti sembra di sentire la risata sinistra di una donna e subito dopo un fulmine attraversa il cielo e un tuono si sprigiona proprio sopra le vostre teste.

Tenta la Fortuna.

Se sei Fortunato, vai al **121**. Se sei Sfortunato, vai al **170**.

390

Il sarcofago è pieno d’oro e gioielli, compresi diamanti grandi quanto la tua mano.

Se vuoi prendere una parte del tesoro, vai al **149**.

Se invece non vuoi toccarlo e fuggire via dalla cripta il più velocemente possibile, vai al **233**.

391

Raggiungi la vetta della collina successiva e guardi verso Est: tutto ciò che riesci a vedere è l'infinita distesa di colline che si perdono all'orizzonte nel cielo scuro. Ad un tratto un rumore di zoccoli e di grida di battaglia in lontananza rompono il silenzio. Ti giri e vedi un gruppo di quattro Goblin a cavallo senza sella, che imperversano sulle colline. Uno di essi trasporta una bandiera con un teschio raffigurato. Devi decidere rapidamente cosa fare.

Se vuoi andare giù dalla collina per attaccarli, vai al **60**.

Se invece vuoi allontanarti senza incrociarli, vai al **16**.

392

Passi sopra alla roccia senza toccarla. Hai evitato senza saperlo una brutta trappola. Vai al **79**.

393

A meno che con quest'ultimo colpo tu non abbia ucciso il Golem (in questo caso vai al **362**), la spada rimane intrappolata nella soffice creta del mostro.

Tenti invano di recuperarla, ma il Golem ti afferra per il collo con le sue potentissime mani e ti strangola, togliendoti la vita con facilità.

394

Supponendo che la forza del Gargantis risieda nei suoi occhi, cerchi di riflettere il suo sguardo contro di lui, ma non succede nulla.

Perdi 2 punti di Fortuna.

Non c'è più tempo per provare un altro oggetto e sei costretto a combattere con la spada. Vai al **147**.

395

Uno dei due Giganti Rad scaglia una pietra nella tua direzione appena comincia a correre. Tenta la Fortuna. Se sei Fortunato, vai al **57**. Se sei Sfortunato, vai al **3**.

396

Ti infili nella spaccatura e la percorri fino a trovarti in un’ampia stanza vuota. Solo due candele illuminano fiocamente l’ambiente circostante, il quale è anche decisamente freddo. Di fronte a te c’è uno stretto tunnel che continua nell’oscurità ma, sul fondo, noti anche una botola. Ci appoggi l’orecchio e senti solo dei soffi. Se vuoi aprire la botola, vai al **228**. Se vuoi proseguire lungo il tunnel, vai al **297**.

397

Il braccio rampicante del Demone del Bosco ti avvolge e ti getta al suolo, facendoti cadere di mano la spada. Se possiedi un pugnale, vai al **260**. Se non ce l’hai, vai al **27**.

398

Pochi minuti dopo, sentite dei rumori sordi come di martelli che colpiscono la roccia e tintinnii di catene. Se vuoi andare a vedere di cosa si tratta, vai al **214**. Se invece vuoi girarti e provare l’altro passaggio, vai al **338**.

399

Qualche volta le cose non sono come appaiono. Non appena appoggi la testa contro una roccia, questa comincia a muoversi. Hai disturbato il Mostro della Roccia, un insieme di massi animati da un malvagio Spirito della Terra. Il

Mostro della Roccia rotola sul tuo corpo portandosi via con sé la tua vita.

400

Raggiungi le scale che conducono in superficie proprio nel momento in cui i tunnel cominciano a crollare. Corri fin su dove vieni accolto con entusiasmo da Borri, Symm e Yaztromo.
"Pensavo che voi foste…" cominci a dire ma, prima di finire la frase, crolli a terra svenuto.
Riprendi i sensi in un comodo letto, con i tuoi tre amici seduti attorno a te.
"Tutto è bene quel che finisce bene", dice il vecchio mago con un sorriso. "Hai portato a termine la missione e, come ti avevo promesso, non sei diventato uno scheletro, anche se ci sei andato molto vicino, sappilo. Ero terrorizzato dal fatto che potessi rimanere schiacciato dal crollo della cripta. Inoltre non è stato per nulla semplice neutralizzare il potere della spada di Razaak e rimuoverla dalle tue mani. Ora è sepolta sotto tonnellate e tonnellate di roccia sul fondo della faglia. E così dovrebbe essere la fine di Razaak e di tutto il resto. Andiamo adesso, è arrivato il momento di festeggiare"!!!

LA CRIPTA DELLO STREGONE

22

dimensione avventura

Il gusto dell'avventura, della magia, del combattimento: personaggi fantastici che agiscono nelle ambientazioni più straordinarie, storie avvincenti, nemici crudeli e spietati.

In questo libro il protagonista sei tu.
Un antico male si muove nelle viscere della terra. Il temutissimo stregone Razaak è stato rievocato ed è pronto a realizzare il suo sogno di distruzione e tirannia. L'unica arma in grado di sconfiggerlo è una spada magica che egli stesso un tempo aveva posseduto, ma che purtroppo è andata perduta. Trovare la spada, distruggere le forze schierate contro di te e affrontare Razaak sarà un'avventura epica. Ci saranno degli oggetti da recuperare, senza i quali il fallimento dell'avventura sarà certo; lungo la strada incontrerai amici in grado di aiutarti, ma più di tutto avrai bisogno di trovare in te stesso l'abilità e la determinazione. Sei pronto ad affrontare i boschi e i deserti di Allansia e alla fine sconfiggere Razaak nel suo nascondiglio?

In questo libro il protagonista sei tu.
Entra in una nuova dimensione, scopri il mondo dell'avventura.

Copertina illustrata da Les Edwards
Traduzione di Pasquale Donnarumma
http:\\www.librogame.net

libri NOSTRI